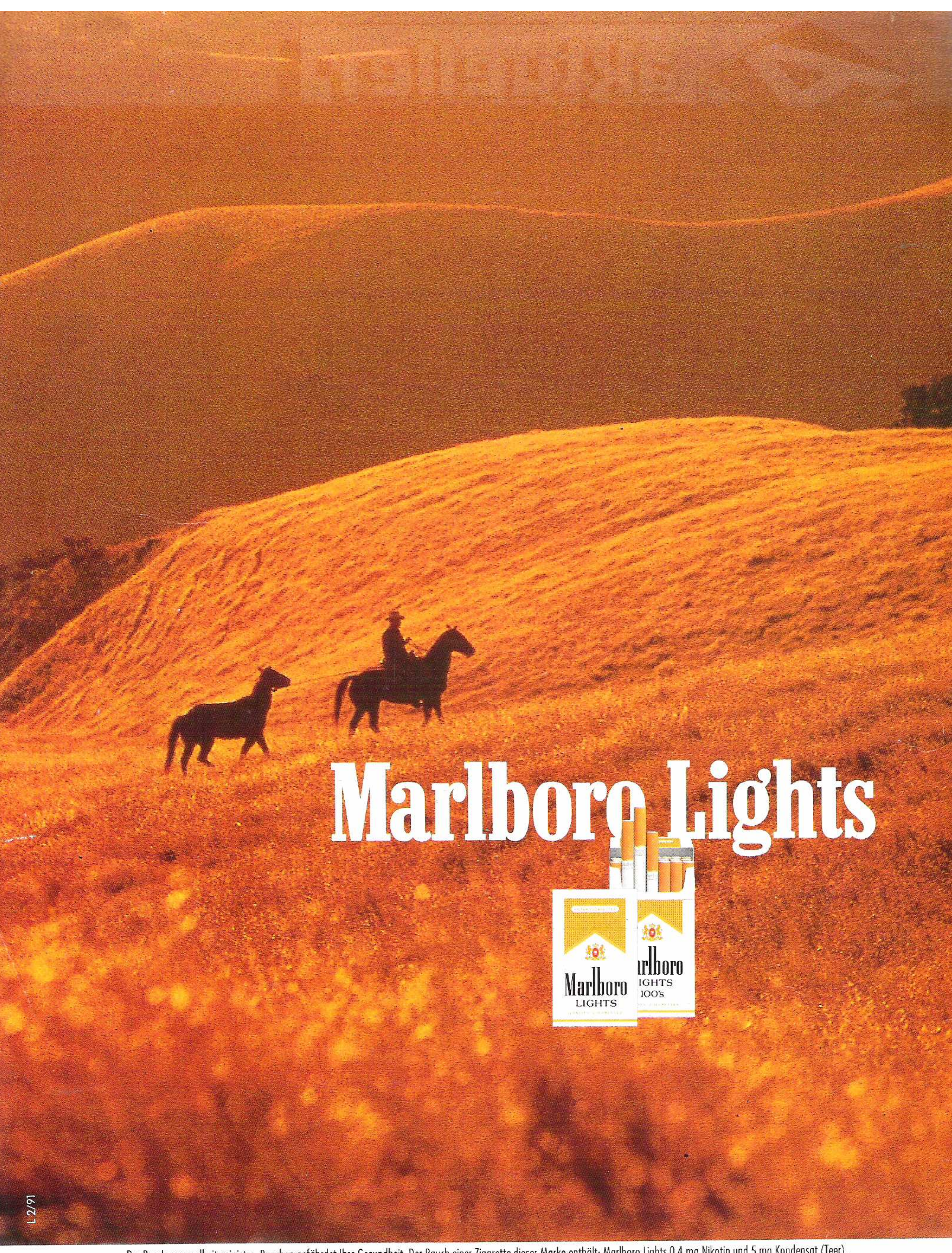


ASM
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
Nr. 12 Dezember 1991
6. Jahrgang
öS 65
sFr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Das große Magazin für Computer & Videospiele
INHALT 100 % ELEMENTARCHLOR-FREI GEBLEICHT!
TOKIO
JAMMA-MESSE
Das Neueste von der Coin-Op-Show
GIGANTEN !
WING COMMANDER II
CONTRA
MIGHT & MAGIC III
Plus: Larry V, Police Quest 3, Utopia, Vroom, . . .
NEU !
1x KANZLER SEIN
Schrille Polit-Klamotte für 16 Bit
WELTREISE
ZU GEWINNEN
SEITE 64
aktueller software markt • Die Computer-Software-Fachzeitschrift • Tests und Vorstellungen • Nr. 12 Dezember 1991 öS 65 / sFr 7,50 / DM 7,50


Marlboro Lights
Marlboro
LIGHTS
100's
L 2/91



active action

das schöne am herbst ist: man merkt ihn kaum – wegen des winters. es ist das geschäft, das winterlich-weihnachtliche, welches business-(wo)men, von eigendynamik geplagt, auf messen, shows oder salons treibt. auch asm gab sich aktiv, vor vierzehn tagen etwa in kölle: **amiga '91.** passiv hielten wir's dann mit **'micro & co'**, fortsetzungsgeschichte des 1990 in die hosen gegangenen **'salon de la micro'** in paris. mehr darüber jedoch erst in der nächsten **asm . . .**

stichwort fortsetzungen: es schien ein kopf-an-kopf-rennen zu werden, ein händeringen um das **'spiel des monats'**, kündigten sich doch solch' vielsagende games wie **larry 5, wing commander 2, police quest 3, ultima 7** oder **might & magic 3** mit pauken und trompeten an. das war anfangs. das blatt wendete sich schnell: larrys handlung – einfach zu dünne, die räuber und gendarmen geben sich zwar rundum perfekt, das gewisse 'etwas' jedoch suchten wir vergebens und ultima läßt bis heute auf sich warten. so kam es zum stechen zwischen **'space ace'** und rollenspiel-epos. knapp war's, bis die 'inseln im wind' unserem commander denselben aus den segeln nahmen.

und was ich für 1992 auf dem herzen hab? gar nichts, denn wir versorgen euch dann **12x** im jahr(!) mit stoff, drukken (übrigens schon seit der vergangenen nummer) endlich auf einem umweltverträglicheren papier und erscheinen 'next year' nicht nur 12x am Kiosk, auch nicht 16x, nein, '92 gibts – sage und lese – **18x** asm. alles klar? see you . . .

yours mats

ACTIVE . . .

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Ulrich Mühl (uli)

Redaktion
Guido Alt (gag), Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Eva Hoogh (ev), Lars Rückert (lar), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Peter Braun (pb), Dirk Fuchser (df), Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Thomas Thiel

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street,
London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2C,
8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87,
Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David,
Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste
Nr. 5 ab 1. April 1991

Repräsentant im Ausland
Great Britain, Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Telephone No: 0044-784 469900, Fax No. 0044-784 469996

Anzeigenverwaltung
Anja Pröger, Tel. (0 56 51) 3 00 17,
Telefax (0 56 51) 3 00 18

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel),
Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Inland DM 79,20, Ausland DM 95,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: (0 56 51) 3 00 11

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege

Telefon	(0 56 51) 3 00 11
Telefax (Redaktion)	(0 56 51) 3 00 15
Telefax (Verwaltung)	(0 56 51) 3 00 14
Telefax (Anzeigen)	(0 56 51) 3 00 18
Hotline	(0 56 51) 3 00 12 - 13
(Uli & A-Man)	nur Mi. von 16.30 – 19 Uhr
Bildschirmtext (BTX)	0 56 51 / 3 00 16 - 1

INHALT 100 % ELEMENTARCHLOR-★★ FREI ★★ GEBLEICHT!

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Pröger, Tel. (0 56 51) 3 00 17, Telefax (0 56 51) 3 00 18.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



Fantastisches · 6 ·

Spiel des Monats:

Der dritte Teil der Saga markiert einen neuen Höhepunkt. Selten nur war Rollenspielen schöner!



TOOLS

KONSOLEN

Galaktisches · 36 ·



INHALT 4



ACTION



ADVENTURES



SIMULATION

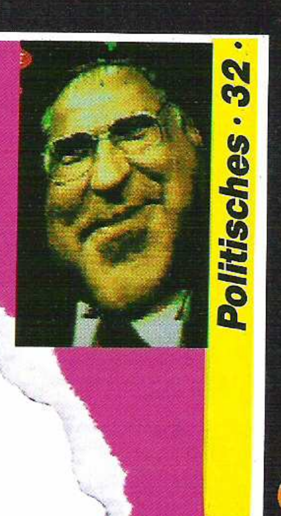
INHALT 5

asm 12/91

GAME-BOY-CORNER



SPORT



Politisches · 32 ·



RUBRIKEN

KONVERTIERUNGEN

COMPETITIONS



READY STEADY GO



PREVIEWS

REPORTAGEN



STRATEGIE

Kugeliges · 50 ·



Gute Bewaffnung ist das halbe Leben

SPIEL DES MONATS

Inseln IM WIND

Jahre hat es gedauert, bis New World Computing seine Träume von Macht und Magie weiterspann. Nach dem zweiten Teil kamen ert einmal King's Bounty, sowie Tunnels & Trolls auf den Markt. Nun ist endlich Might & Magic III: Isles of Terra fertig. Hat das lange Warten für die PC-Freunde gelohnt?

»MIGHT& MAGIC III- EIN FABELHAFTES WERK«

MIGHT & MAGIC III

System: PC (640 KByte, EGA/VGA, alle Soundkarten, Festplatte und Maus empfohlen), **empf. VR-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** New World Computing, Kalifornien, USA, **Muster von:** Softgold, 4044 Kaarst 2.

Von den optisch schlichteren Vorgängern nicht gerade verwöhnt, lädt man hoffnungsvoll *Jon van Caneghems* drittes Magie-Opus. Was einem dann von den 4,2 MByte der Festplatte entgegenkommt, verschlägt jedoch die Sprache. Eine fein gegliederte Bildschirmmaske, grafisch ausgeschmückte Fenster und üppige 3-D-Landschaft lassen zunächst das Spielziel vergessen. Da strahlt und funkelt es wie in 1001er Nacht.

Doch eigentlich hat Corak Euch in die ISLES OF TERRA gerufen, um Bösewicht Sheltem den Garaus zu machen. Beim letzten Kampf hattet Ihr nämlich nur sein Hologramm besiegt. Von Sheltems guten Gegenspieler Corak angeleitet, sucht ihr auf, über und unter den Inseln nach Teilen der wichtigen Weltlegende.

Unterwegs stolpert Ihr über zahllose Schätze, Rätsel, hilfreiche, aber auch hinderliche Zeitgenossen. Nicht zu vergessen die unerschöpflichen Vorräte an Monstertypen, die gerade einer Anfängerparty das Leben erschweren. Zu Beginn des Spiels solltet Ihr so schnell wie möglich für bestmögliche Ausrüstung sorgen und von den Speichermöglichkeiten Gebrauch machen. Später kämpft sich's dann leichter voran. Zwei Mitstreiter können, allerdings gegen horrenden Tageslohn, angeheuert werden.

Fernab von jeder Blendung ist das Spielprinzip bekannt. Eure sechs- bis achtköpfige Truppe arbeitet sich durch eine ausgedehnte Landschaft voller Städte, Schlösser, Höhlen und Ver-



Eine Teleportations-szene Fotos (9) PC (VGA)

liesen. Die aus 3-D-Perspektive gesehene Umgebung ist in Quadranten unterteilt. Ein gutes Dutzend Inseln mit unterschiedlichen Klimaten, Bewohnern und Fallen ist zu bereisen. Viele Aufgaben lassen sich nicht gleich lösen.

»Ohne Köpfchen und viel Zeit kommt die Party nicht sehr weit«

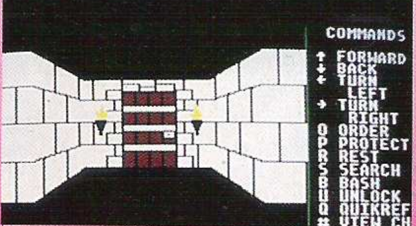
Die vielen Läden und Gilden haben strenge Öffnungszeiten und auch auf Eure Ernährung müßt Ihr achten.

Denkbar einfach klickt man sich durch die Menüpracht, doch auch an Tastenfreaks wurde gedacht. Nachteil der Opulenz: Selbst auf einem '386er hemmt häufiges Nachladen den Spielfluß ein bißchen. Ohne einen schnellen AT hat man wenig Freude am Geschehen.

Ein dickes Lob gebührt Musik und Geräuschen. Irgendwo zwischen realistisch und märchenhaft, treffen sie die Spielstimmung genau. Schon wegen Sheltems bedrohlicher Einführungsrede sollte jeder Soundkartenbesitzer den Ton flugs mitinstallieren.

Je nach Klasse und Rasse (deren Kombination mehr oder weniger vorgegeben ist) bringen die Partymitglieder nützliche Fähigkeiten mit. Der Orientierungssinn etwa läßt im Kristall des unteren Bildrandes die Blickrichtung erscheinen. Das (dreidimensionale!) Auto-Mapping kann aufgerufen werden, sobald das Kartieren beherrscht wird.

Fast noch praktischer als der Gefahrensinn (die Fledermaus oben im Bild fängt bei Feindwitterung an, mit dem Schnabel zu klappern) ist jener für Geheimgänge. Eifrig schwenkt dann die kleine Kröte am rechten Bildrand den Arm. Solche liebevollen Details sind typisch für das Spiel.







You've come a long way, Sheltem . . . (v.l.n.r.: MIGHT & MAGIC I, II und III)



Rattenplage in Fountain Head



Ein dubioser Händler?



Überall Straßenräuber . . .

Mats meint:

Might & Magic III ist ein Klasseteil. Auf die Jagd nach Sheltem sollte jeder gehen, der eine Rollenspiel-Ader hat.

Warning: This game can cause serious damage to your party's health! ■

»PRIMA«

Jon van Cangehem und seine Crew haben ein phantastisches Werk hingelegt. Die Wintermonate werden damit im Flug vergehen! Might & Magic III ist ein Hochgenuß.

Technisch und inhaltlich anspruchsvoll, könnte es zum (demnächst auf Deutsch erhältlichen) Referenzspiel der 3-D-Vertreter werden. Allerdings ist es, wie *Ultima VI*, eher Fortgeschrittenen zu empfehlen. Viel Muße, Futter und einige Kannen Tee mitbringen! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .... (VGA)	10
Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

»GENIAL«

... zusammengestellt von Eva Hoogh

NEWS



EYE OF THE BEHOLDER endlich in Deutsch

Lankhors *Karibik-Krimi* **Maupiti Island** *ist bald für den PC zu haben. Musik und Grafik wurden völlig überarbeitet. Ihr könnt schon einen Blick auf die VGA-Pracht werfen.* ● *Action ist dagegen bei* **Loriciel** *angesagt.* **Baby Jo** *dürfte, mit verbesserter Grafik, bald für den Amiga im Handel sein. In die niedliche Kerbe hauen auch die* **Busy Bros.** *– mehr darüber im nächsten Heft.* ● **King's Quest V** *ist endlich eingedeutscht. Der Bildschirmtext ist dabei überzeugender geraten als das etwas holperige Handbuch.* ● *In Deutsch gibt es nun auch den* **Eye of the Beholder**. *Demnächst werden auch* **Might & Magic III** *sowie* **Gateway to the Savage Frontier** *und* **Pools of Darkness** *in unserer Landessprache aufwarten.* ● **Electronic Arts** *bereitet unter zahlreichen anderen Titeln zwei Rollenspiele für das Mega Drive vor.* **Rings of Power** *ist für Anfang 1992 geplant, während man hofft,* **Buck Rogers** *(mit mindestens acht speicherbaren Spielständen!) vor Weihnachten fertigzustellen.* ● *Noch einmal* **EA**: *Ein umfassendes Lösungsbuch zu* **Powermonger** *läßt ratlose Herrscher wieder ruhig schlafen. Für DM 22,50 + Porto schickt United Software es Euch ins Haus.*

▲ *Neu: Vigins SHUTTLE*

wieder da: AUSTERLITZ (Amiga)

▲ *Frostig: LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2 im Schnee*

Nie mehr ratlos: POWERMONGER Hint Book ▶

Adventure: DAS TIER (Am.) ▼

Größte Verwirrung ...

... entstand bei einem Test in der Ausgabe 10/91. Wie hieß denn nun dieses seltsame, unaussprechliche Spiel? BUSHBUCK oder BUSHBACK? Natürlich BUSHBUCK! Zum als Spiel verpackten Geographie-Programm gehört natürlich auch das Education- und nicht das Simulationspiktogramm. Mit Indy hat es entsprechend viel, nämlich gar nichts, zu tun – unsere dichterische Freiheit war wohl mißverständlich. Hersteller ACTIVISION teilte uns außerdem mit, daß neben vier weiteren auch eine deutsche Version dieses Education-Spiels erhältlich sei – zum stolzen Preis von 110 DM. Wir entschuldigen uns für den Fehlerteufel! ■

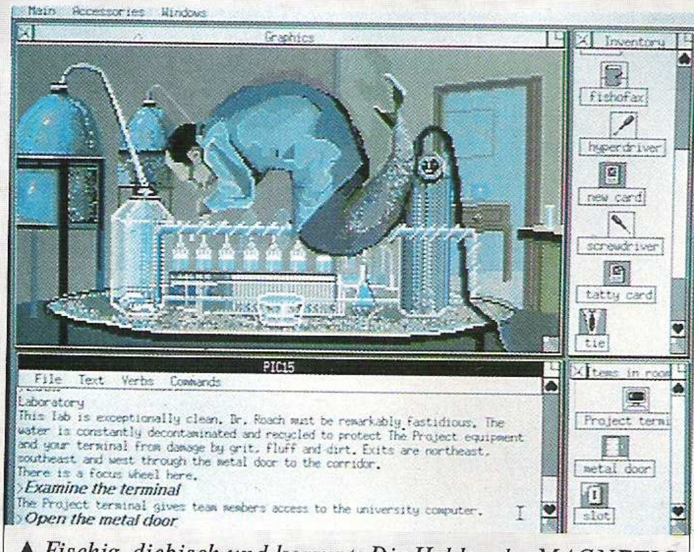
red.

Sehr gespannt sind wir auf **Gremlins** **Lotus Esprit Turbo Challenge 2**, *das für November angekündigt ist. Der Nachfolger des 16-Bit-Knüllers erlaubt bis zu vier Spielern die Hatz um den Sieg. Zwei Rechner können miteinander gekoppelt werden. Feinheiten wie das Wetter und Straßenbedingungen würzen das Fahrerleben. Ein weiteres Gremlin-Spiel steht ins Haus:* **Space Crusade** *für Acht- und 16bitter wird die Fortsetzung des Action-Adventures* **Hero Quest**. ● *Frisch auf den Tisch flatterte uns Fliegerkost:* **Lucasfilm** *hat seine* **Finest Missions** *für Atari und Amiga veröffentlicht.* ● *Die Zusatzdisketten zu* **Their Finest Hour** *werden ca. 50 Mark kosten.* ● *Und noch ein Zusatzpäckchen: Der dritte Golfkurs zu* **Links** *simuliert den* **Pinehurst Resort & Country Club**. ● *Gruslig geht es in* **Das Tier** *zu. Das Text-/Grafikadventure für den Amiga ist das Erstlingswerk von Gregor Widuch. Worum es geht? Kein Geringerer als ein Werwolf ist in einem Schloß unschädlich zu machen. Für den nötigen Gänsehaut sollen stimmungsvolle Musikstücke und Geräusche sorgen ... Rechtzeitig vor Weihnachten soll das Tier, bei* **DMV** *verlegt, im Handel sein.* ● *Für Spannung soll auch* **Starbytes** *jüngstes Jump 'n' Run sorgen.* **Traps & Treasures**, *so der Arbeitstitel des farbenfrohen Werkes, wird zunächst auf 16-Bittern veröffentlicht.* ● *Die italienischen Actionfreunde von* **Idea** *brü-*

ten wieder Neues aus: **Turbo Racers** *schickt Euch auf die Piste,* **Dribbling** *dreht sich um den schwarz-weißen Ball, während* **Clik Clak** *abstrakte Action bieten soll. Mehr darüber demnächst!* ● **Mirrorsoft** *legt unter dem Mirror Image-Label zwei Klassiker neu auf. Strategen werden sich über* **Austerlitz** *(für Amiga, ST und PC) freuen, Rollenspieler, die* **Bloodwych** *verpaßt haben, können ihren Atari oder Amiga für rund 30 Mark mit dem schwierigen Stoff füttern.* ● *Lang erwartet, endlich ist sie da: Die* **Magnetic Scrolls Collection** *von* **Virgin**. *Die klassischen Adventures Fish, Corruption und Guild of Thieves sollten in keiner Sammlung fehlen! Kostenpunkt: rund DM 100 für Atari und Amiga, ca. DM 110 für den PC.* ● *Gnadenlos schlagen die* **T. M. N. Turtles** *zurück. Diesmal verspricht* **Konami** *hervorragende Umsetzungen des Spielautomaten. PC, 16-Bitter und C 64 werden versorgt. Wenn's so gut wird, wie das Bild aussieht, können wir uns freuen. Die Umsetzungen nimmt übrigens* **Probe** *vor.* ●



▲ *Schön geworden: MAUPITI ISLAND für den PC*



▲ *Fischig, diebisch und korrupt: Die Helden der MAGNETIC SCROLLS COLLECTION.*

● *Fortschritte macht auch* **Sir Techs Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant**. *Üppige VGA-Grafik, mehrere Musikstücke und Anfangsmöglichkeiten sollen dem neuen Referenzspiel Might & Magic III (Test in dieser Ausgabe) das Fürchten lehren. Auto-Mapping, Maussteuerung und eine reich besiedelte Außenwelt sollen für noch mehr Spaß sorgen. Parallel dazu wird an der CDTV-Fassung von* **Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge** *gearbeitet. Wer trotz unserer schönen Lösung von Wizardry VI (in der Special 13) auch das offizielle Clue Book besitzen möchte, kann zugreifen:* **The Playmaster's Compendium** *gibt erschöpfende Auskunft über alle Aspekte des Spiels. Für Rollenspielfanatiker!* ●

Code Masters's *Budgetspiele waren zunächst nur für 16-Bitter erhältlich. Nun gibt es* **The Sword and the Rose** *und* **Spellfire the Sorceror** *für den 64er. Kostenpunkt: Knapp DM 20. Einen echten Knüller gibt es noch vor Weihnachten: Die*



▲ *BLOODWYCH (Amiga, ST) wurde neu aufgelegt*


▲ *Schöner, größer, besser: WIZARDRY VII ist in Vorbereitung. (PC)*



▲ *Diesmal nach der Automatenfassung: Die TURTLES schlagen zurück! (Amiga)*

SCENE

Core Design, *durch Chuck Rock und Thunderhawk angenehm aufgefallen, wird ab sofort durch* **Bomico** *vertrieben. Neuestes Projekt:* **Heimdall**. *Der kleine Wikinger muß nach dem Götter-Endkampf Ragnarök ein zweiteiliges Action-Adventure bestehen. PC- und 16-Bit-Besitzer dürfen sich noch im Dezember den gehörnten Helm überstülpen.* ● *Mit einer ungewöhnlichen Werbeaktion macht* **Microprose** *auf sich aufmerksam. Ab sofort bis zum Jahresende wird jede Woche ein Computerspiel-Händler mit der schönsten Microprose-Auslage gesucht. Leser, die ein üppiges „Microprose-Schaufenster“ entdeckt haben und ihren Fund melden, können ein Überraschungspäckchen gewinnen. (Einfach bei Microprose, Postfach 1427, in W – 4514 Vallendar melden.)* ● *Neues bei* **United Software**: *Der Rietberger Distributor, jetzt der* **Escor**-*Firmengruppe eingegliedert, hat neue Gesichter.* **Torsten Oppermann** *(ASM-Lesern altbekannt) und* **Marcel Tippmann** *verstärken das Marketing-Team von* **Bruno Litfin** *und Pressedame* **Petra Wintersiegk.** ● **Archimedes**-*Freunde haben's schon immer gewußt: Ihr Rechner ist der Beste. Damit noch viel mehr Spieler in den Genuß kommen können, senkt* **Acorn** *zum Jahresende die Preise. Der Archimedes 3000, z.B., kostet nur noch knapp 1500 Mark. Ein warmer Schauer von Umsetzungen soll die Kaufentscheidung erleichtern.* **Krisalis**, *die ihre Archimedes-Spiele in Deutschland exklusiv von* **Kai Uffenkamp** *vertreiben lassen, arbeiten an* **Chuck Rock**, *die* **Lemmings**, *sowie* **Manchester United Europe** *für den Archie.* ● *Archimedes, zum Zweiten:* **Domark** *läßt seine Umsetzungen für den Acorn-Rechner hierzulande exklusiv von* **Chips Computer** *in Hüllhorst vertreiben. Weitere Neuheiten:* **Mad Professor Mariarti**, **Boxing Manager** *und* **Jahangir Khan Championship Squash**. ●

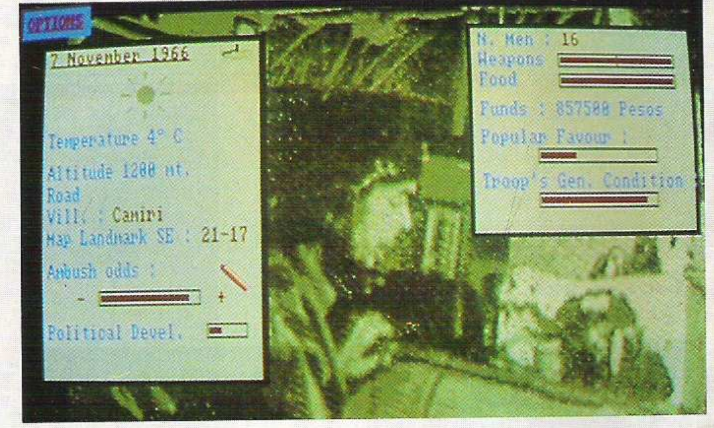


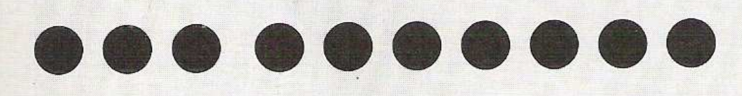
▲ Aus dem Rechner: DESIGN KUNST

United: Produkt-Management kompl

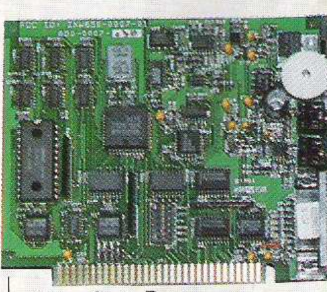
▲ WIZARDRY VII (PC)

▶ CHE (Amiga)





Dizzy Collection *umfaßt Fantasy World Dizzy, Fast Food, Dizzy, Treasure Island Dizzy und Magic Land. Das Ganze kostet auf dem C 64 lächerliche 30, auf den beiden 216-Bittern rund 50 Mark.* ● *Von Plottern begeistert? Vierdimensionalen Würfeln und filigraner Architektur zugetan? Dann sollten Technik-Freaks einen Blick in* **Design Kunst Computer** *werfen. Soeben im Kasseler Verlag erschienen, bietet das Buch eines Autorentrios für rund DM 30 eine fast wissenschaftliche Einführung in die Räumlichkeit von Computergrafik. Besonders PC- und ST-Besitzer werden angesprochen.* ● *Mit* **Che** *im Urwald:* **CCS** *macht's möglich. Wohnzimmer-Revoluzzer können sich demnächst auf dem Amiga austoben. Das Foto verrät's: Es wird recht strategisch zugehen. Mehr im nächsten Heft.* * *Wer mit dem Angebot an Tennisspielen für seinen PC unzufrieden ist, darf sich auf einen frischen Aufschlag freuen.* **Infogrames** *bastelt derzeit an* **Advantage Tennis**. *Mystisch angehaucht soll dagegen das 16-Bit-Abenteuer um* **Eternam** *sein.* ● *In Sachen „High Quality Sound“ gibts Innovatives aus dem Hause* **Rushware:** *Das* **Soundkarten-Pack** *für PC soll ab sofort „in the streets“ sein. 100 % kompatibel zu Soundblaster- und AdLib-Karte wird diese Card mit Boxen, Kopfhörer und adäquater Software zu einem Preis von unter 300 Mark angeboten. Bleibt die Frage: Wer bietet (noch) mehr?* ●



Ab sofort: Preiswerter Soundspaß für PC




MEGA LO MANIA™
EINE NEUE WELT SOLL GESCHAFFEN WERDEN
Sie sind fasziniert - erleben Spannung und fesselnde Action.
Sie nutzen Strategie und Taktik - um gegnerische Gebiete zu besiedeln.
Sie erleben ein besonderes Abenteuer und nennen es...
MEGA LO MANIA
MEGA lo MANIA
MEGA lo MANIA
Komplett in Deutsch!
MEGA lo MANIA
image WORKS
Sensible SOFTWARE
Vertrieb: RUSHWARE GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101 / 6070, Fax 02101 / 607111

WERTUNGSWAHN?

Nicht doch! Damit Ihr unsere Bewertungen schnell nachvollziehen könnt, sind sie am Testende in Form von Noten und Kurzbeurteilung aufgeführt. So seht Ihr auf einen Blick, ob Ihr ein Klassespiel oder einen Kandidaten für den Mülleimer vor Euch habt. Wie das im einzelnen aussieht und welche Favoriten wir zur Zeit haben, lest Ihr unten.

Von 0 bis 12 reicht unsere Wertungsskala. Je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielekategorie hat ihre eigenen Kriterien. Sie sind nebenan aufgeführt. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote. Sie faßt den Gesamtwert des Spieles zusammen. Die Note 12 bedeutet schlichtweg perfekt und taucht dementsprechend selten auf.

Ab einer Gesamtnote von 10, mit hohen Noten in den Einzelkriterien, wird der ASM-Hitstern verliehen. Nur fantastische Spiele, an denen technisch gar nichts zu bemängeln ist, bekommen dagegen das ehrenvolle Mega-Hit-Prädikat. Das Programm, das uns allen im letzten Monat am besten gefiel, wird zum Spiel des Monats ernannt.

Begeistert uns ein Titel dermaßen, daß wir es Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **GENIAL**. Dieses Spiel muß man haben.

PRIMA sind Hits oder Fast-Hits – gute Spiele, die man unbedingt anschauen sollte.

Schwieriger wird's beim Urteil **BRAUCHBAR**. Im Programm steckt meist eine gute Idee, deren Umsetzung allerdings durchschnittlich ist. Solide, ohne Höhenflüge, aber für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert.

Nun geht es rapide bergab. Ein **DÜRFTIG**es Programm bietet Magerkost. Noch ist die Schwelle zum Neuformatieren aber nicht überschritten.

PEINLICH spricht eigentlich für sich. Ein Ausrutscher des Herstellers, um den man einen weiten Bogen machen sollte.

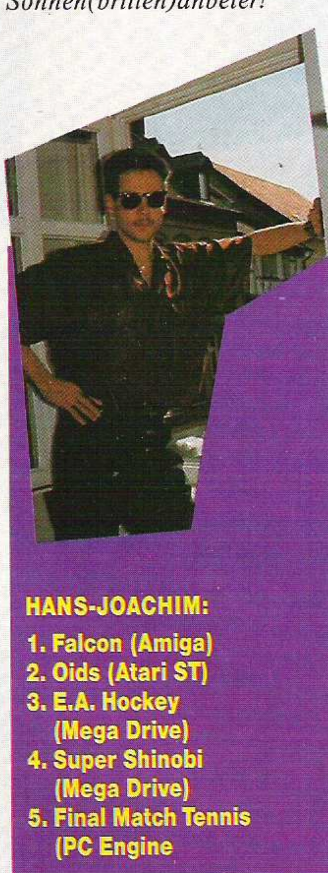
Der absolute Tiefpunkt: **MIES**. Grausam, schlimmer geht's nicht. Hände weg, wir haben Euch gewarnt! Das mieseste Machwerk der letzten Wochen wird natürlich weiterhin zum Flop des Monats gekürt. ■

Wieder ist Action angesagt: Hier sind die Favoriten unserer Sonnen(brillen)anbeter!



LARS:

1. Super Mario Bros. IV (Super Famicom)
2. Brimborian (Name v. d. Red. geändert) (Amiga)
3. SWIV (Amiga)
4. Xenon II (Amiga)
5. Turrican II (Amiga)



HANS-JOACHIM:

1. Falcon (Amiga)
2. Oids (Atari ST)
3. E.A. Hockey (Mega Drive)
4. Super Shinobi (Mega Drive)
5. Final Match Tennis (PC Engine

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" und „Sound" (siehe oben!). „Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

PREVIEW



Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, handelt es sich um ein sogenanntes „Preview", eine zu 99 % fertige Version, die bereits „bevorurteilt" werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck".

Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Test" folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.

ADVENTURES

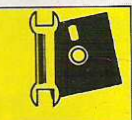
Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

SPORT

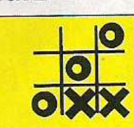
Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



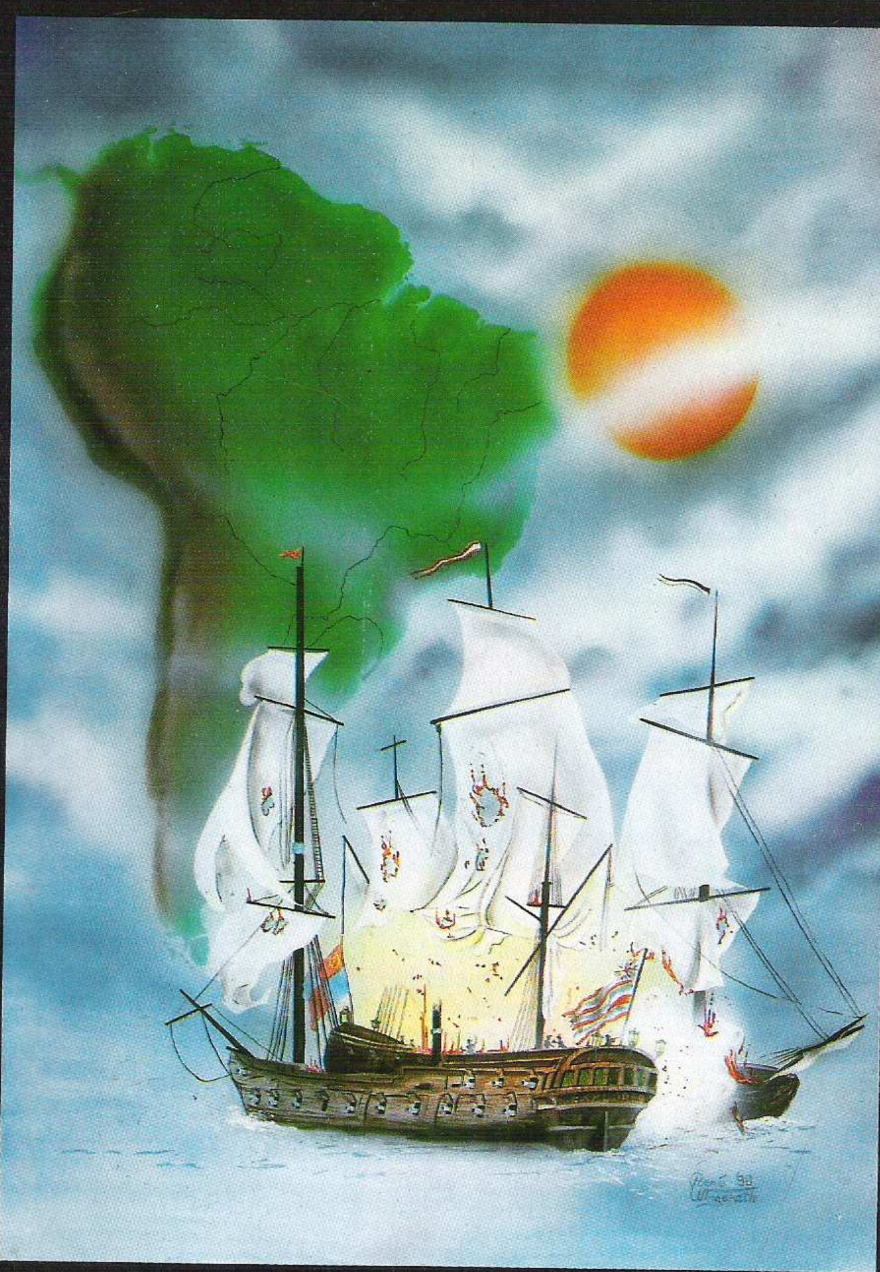
„Grafik" (s. oben!).
„Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
„Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

CONQUESTADOR

ZEIT: 1800
ORT: Planet Paradise, Orion Sektor
PERIODE: Zeitalter der Expansion
SITUATION: Forschungsschiffe entdecken neue Kontinente

Ihre Aufgabe:

Als Befehlshaber über mehrere Conquestadoren müssen Sie Schiffsflotten zur Entdeckung, Erforschung und Kolonisation ausrüsten und damit die neue Welt erobern.
Setzen Sie die Segel und machen Sie sich auf den Weg zu neuen Ufern. Ihre Gouverneure starten gewagte Erkundungsmissionen und kolonisieren fruchtbares Land. Sie bauen Städte und legen Häfen an. Ihre Generäle verteidigen die neu erworbenen Gebiete gegenüber Aggressoren oder planen selber einen siegreichen Eroberungsfeldzug. Ihre Admiräle transportieren schwere Goldladungen zurück in die Heimat oder eskortieren Truppentransporter auf dem Weg zu den Kolonien.
Schicken Sie Ihre Kriegsschiffe auf lohnende Kaperfahrten und bringen Sie fette Beute mit nach Hause. Beweisen Sie in aufregenden Land- und Seeschlachten Ihr taktisches Geschick. Werden Sie Vizekönig, erobern Sie die Welt und Sie werden in die Geschichte von Paradise eingehen. In diesem außergewöhnlichen Strategiespiel stehen Ihnen alle Wege offen...



ERHÄLTLICH FÜR: Commodore 64/128 ★ Atari ST (Mono + Multi Colour) Amiga 500/1000/2000/3000 ★ IBM PC (EGA und VGA)

Einige Features:
★ Topgrafik ★ 1 bis 4 Spieler ★ einfache Bedienung ★ komplett in Deutsch ★ starke Computergegner ★ Highscore Tabelle (Hall of Fame) ★ individuell einstellbare Schwierigkeitsgrade ★ zwei verschiedene Landkampfsysteme ★ ausgeklügeltes Wirtschaftssystem ★ exzellent simulierte Seegefechte ★

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany.



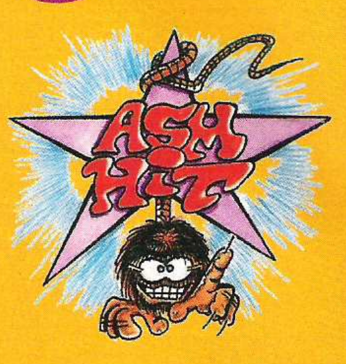
On the Road Again



POLICE QUEST 3 - THE KINDRED

System: PC (AT, VGA, Festplatte und Speichererweiterung empfohlen, Soundkarten werden unterstützt), **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sierra-On-Line, Coarsegold CA, USA, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Lange Zeit war es still um den sympathischen Polizisten Sonny Bonds, der seinerzeit in einem furiosen Showdown in der Kanalisation von Steelton den Todesengel Jessie Bains zur Strekke brachte. Von diesem Ruhm kann man jedoch nicht ewig zehren, und so schiebt Sonny wieder Dienst in den Straßen von Lytton – sehr zur Freude seiner Freunde.





Und natürlich zum Schrecken aller Verkehrssünder und Finstermänner. Von seiner Beförderung merkt Sonny vorerst wenig, denn zu Anfang ist stinknormaler Streifendienst angesagt. Immerhin ist auf dem lokalen Highway die Hölle los, so daß für Arbeit und Abwechslung gesorgt ist. Mal gilt es, Raser oder Schleicher zu verwarnen, mal einen Trunkenbold in Sicherheitsgewahrsam zu nehmen, so nebenbei muß man auch noch seinen Untergebenen zu ordentlicher Arbeit anhalten. Anfangs also alles Routine, aber der Schock kommt am Abend des ersten Tages, als Sonnys Frau Marie bei einem Mordanschlag schwer verletzt wird. Klar, daß Sonny die Ermittlungen in diesem Fall übernimmt. Dabei kommt er einem geheimnisvollen Kult auf die Spur, der Ritualmorde verübt und nebenbei mit Rauschgift handelt.

Bis die Täter jedoch dingfest gemacht werden können, ist harte detektivische Kleinarbeit angesagt. Tatorte müssen untersucht, Beweismaterial gesammelt und Zeugen vernommen werden. Neben dem harten Außendienst ist auch Schreibtischarbeit am Polizeicomputer angesagt. Klar, daß man sich dabei an die Dienstvorschriften halten muß, denn bei Nichtbeachtung kann die Karriere sehr schnell einen ungewollten Knick machen.

POLICE QUEST 3 von SIERRA-ON-LINE ist wieder ein echtes Jim-Walls-Produkt geworden, mit einer recht hohen Realitätsnähe und packender Atmosphäre. Zu Anfang ist der Nachwuchspolizist noch etwas genervt, da, wie schon im ersten Teil, wieder sehr viel mit dem Auto gefahren werden muß. Den Wagen hat man jedoch schnell im Griff (ein Tip: der Tracker funktioniert auch ohne den Peilsender), und ebenso schnell ist man auch schon in der Welt des Sonny Bonds gefangen. Die Aufgaben in der Startphase wirken noch wie Beschäftigungstherapie, aber schon bald ist der ganze Spürsinn des Spielers gefordert, und es gibt immer wieder neue Überraschungen. Wer Sonny Bonds bei seinem Fall helfen möchte, sollte sich dafür Zeit nehmen, denn zum Glück läßt sich das Spiel nicht so schnell lösen wie die anderen neueren Sierra-Adventures.

Politesse Eva meint:

Bei Police Quest stimmt alles: Abwechslungsreiche Grafik, flotte Zwischeneinlagen (Phantombildzeichnen als neues Gesellschaftsspiel ?) und eine spannende Handlung ergeben das gehaltvollste Sierra-Spiel dieses Winters. Ab in den Streifenwagen.

»PRIMA«

Dem Täter auf der Spur

»Spielers Freud und Verbrechers Leid – Sonny Bonds läuft wieder Streife.«

Trotz seiner Komplexität ist das Spiel mit fünf Megabyte recht kompakt geblieben, ein Grund hierfür ist wohl, daß der Soundtrack recht mager ausgefallen ist. Wahrscheinlich war Jan Hammer doch eine Spur zu teuer, und sonderlich viel Mühe hat er sich auch nicht gemacht. Der Rest ist technisch perfekt: Die Grafiken sind teilweise digitalisiert, die Animationen sogar auf einem AT mit nur 10 MHz flüssig, und die Soundeffekte tragen hervorragend zur Atmosphäre bei. Alles in allem also ein tolles Spiel und sicherlich neben *Space Quest IV* das beste Spiel, das Sierra 1991 herausgebracht hat. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung (Icons)	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«



Ein Polizist hat es nicht leicht ... (VGA)



Wir basteln uns einen Mörder. (VGA)



Bei der Spurensicherung geht es hart zu ... (VGA)

TIP OFF

Enormes Tempo, Action vom Anfang bis zum Ende, taktisches Spiel - das ist TIP OFF, Basketball am Bildschirm.

EINE SIMULATION, DIE WIRKLICH SPASS MACHT

Fähigkeiten der Spieler, Eigenschaften und Fitness, sowie durchdachter Spieleraustausch, Wechsel der Taktikpakete durch den Trainer -das ist der Schlüssel zum Erfolg beim Basketball. Deshalb musss man bei TIP OFF manchmal auch als Manager denken.
Die wichtigsten Merkmale von TIP OFF sind:

* Scrollen in allen Richtungen
* Fünf Schwierigkeitslevel. Der Level kann für jede Mannschaft einzeln eingestellt werden.
* 1 bis 4 Spieler möglich. Man spielt wahlweise gegen den Computer, gegen einen anderen Spieler, mit einem anderen Spieler gegen den Computer oder gegen einen anderen Spieler oder gegen zwei Spieler.
* Sie können Fähigkeiten und Taktiken üben.
* Sie können in allen Schwierigkeitsleveln eine Mannschaft aufstellen und Taktiken entwickeln.
* Instinktive Joysticksteuerung zum Dribbeln, Passen, Werfen oder Täuschen. Es gibt zwei Laufgeschwindigkeiten, zwei verschiedene Möglichkeiten des Dribbelns und Passens, fünf verschiedene Korbeinwürfe (Sprungeinwurf, Hakenwurf, Sprunghaken, Sprungwurf beim Laufen und Dunk).
* Jeder Spieler hat eigene einzigartige Kombination verschiedener Eigenschaften (Alter, Grösse, Flair, Tempo, Ausdauer und verfassung) und Fähigkeiten (Passen, Dribbeln, Stehlen, Werfen und Springen).
* Zwei verschiedene Ligen. Action Replay mit 3 Geschwindigkeiten.
* Zusätzliche Bewegungsabläufe sind mit Hilfe des EXORLENCE-Systems und einem 2 Knopf-Joystick möglich.

AMIGA, ATARI ST -
IBM PC & COMPATIBLES



**LEICHT ZU SPIELEN -
SCHWER ZU BEHERRSCHEN**

Published by



Software Ltd



Amiga Screenshot's Shown

Vertrieb, Rushware GmbH Bruchweg 128-132, D4044 Kaarst

ÜBER DEN WOLKEN



Ready for Take Off

A 320 AIRBUS

System: Amiga, (PC-Version in Vorbereitung), **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Thalion, 4830 Gütersloh. **Muster von:** Hersteller.

Die Geschichte der Flugsimulatoren will THALION mit A 320 AIRBUS neu schreiben. Die ASM-Redaktion durfte mit dem Prototypen schon vorab einige Platzrunden drehen, hier sind die ersten Eindrücke.

Das Programm ist ganz sicher nichts für Action-Freunde, entsprechend enttäuscht mußte Guido seine Suche nach den *Sidewindern* abbrechen. Stattdessen ist trockener Realismus angesagt, denn im Vordergund steht das Fliegen nach Instrumenten und Funkfeuern. Wer Flugkarten für bizarre Strickmuster hält, wird sicher seine Probleme mit dem Rest des Programms haben. Dabei ist es doch gar nicht so schwer: Nach der Wahl von Start- und Landeflughafen und der Einstellung einiger anderer Parameter kann man mit dem Start beginnen. Die realistisch klingenden Triebwerke werden angeworfen, und man rollt langsam auf die Startbahn und beschleunigt, bis man endlich in der Luft ist. Dort geht der Streß erst richtig los, denn Navigation nach Karten und Instrumenten ist nicht ganz so einfach. Ist man dann am Ziel ange-



Was sagt der Wetterfrosch? *Fotos (4): Amiga*

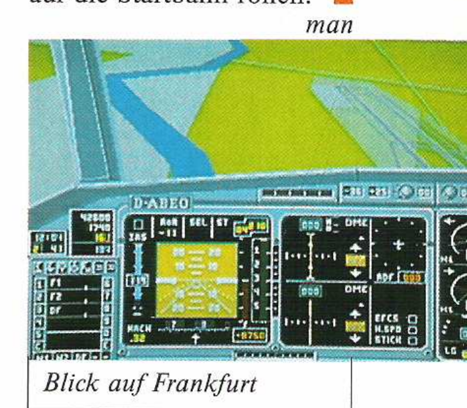
kommen, braucht man den Vogel nur noch heil auf den Boden bringen und sich den Schweiß von der Stirn wischen.

Der Blick aus dem Cockpit ist etwas enttäuschend, zumindest dann, wenn man die optische Opulenz anderer Simulationen gewohnt ist. Bodendetails findet man kaum, nur Flughäfen, größere Städte und Flüsse heben sich zumindest farblich vom Einheitsgrün der Landschaft ab, Erhebungen in Form von Gebäuden oder Gebirgen sucht man allerdings vergebens. (So ist es theoretisch möglich, sich beim Anflug auf Stuttgart seine eigene Einflugschneise durch Schwarzwald, Schwäbische Alb oder Killesberg zu buddeln. Das ist zwar nicht unbedingt realistisch, aber solange der Kurs stimmt....) Im Vergleich mit dem direkten Konkurrenten *Flightsimulator* von *Sublogic/Microsoft,* der im Designer-Zusatz der Version 4 eine Boeing 747 simuliert, sieht der Airbus recht mager aus – zumindest was die Optik angeht, denn Außenansichten fehlen völlig. Man kann nur nach vorne, rechts und links aus dem Cockpit schauen.

Dafür entschädigt das Programm aber mit einer detailgenauen Umsetzung des deutschen Luftraums, die Flughäfen entsprechen der Realität, und auch Funkfeuer und Luftstraßen sind genau wiedergegeben. Auch wurde das Flugzeug mit Cockpit und Flugeigenschaften sehr genau nachgebildet, zusätzlich kann noch das Wetter und die Tageszeit variiert werden. Ein gut 250 Seiten umfassendes Handbuch soll dem Nachwuchs-Piloten das Leben in den Lüften erleichtern, dem Spiel beigefügte Goodies in Form von Flugkarten und anderen mehr oder weniger nützlichen Gegenständen sollen für das richtige Flieger-Feeling sorgen. Die Liebe zu Detail und Realismus kommt natürlich nicht von ungefähr, immerhin ist der Programmierer selbst ein Airbus-Pilot.

Eine ständige Pflege des Simulators ist geplant. So soll jedes Jahr eine neue Version erscheinen, die wesentliche Verbesserungen in Sachen Grafik und Fluggebieten beinhaltet. Neben der Amiga-Version, die ihren Jungfernflug auf der Amiga-Messe in Köln absolvieren soll, ist auch eine PC-Version in Vorbereitung, die schon einige Verbesserungen gegenüber der Amiga-Version aufweisen soll. Ob sich der etwas dröge Airbus allerdings gegen die etablierte Konkurrenz auf dem PC durchsetzen kann, muß sich erst noch zeigen. Bessere Chancen hat er jedenfalls auf dem Amiga, für den ein solches Programm längst überfällig war, dort wird sich aber die Frage stellen, ob dessen Rechenleistung die geplanten detaillierten Grafiken noch verkraften kann. Wir werden jedenfalls den Luftraum überwachen und und uns wieder melden, sobald die endgültigen Versionen auf die Startbahn rollen. ■

man



Blick auf Frankfurt



Briefe an die Redaktion



Eine Welt voller Zahlen

Diejenigen unter Euch, die mit ebensolchen (den Zahlen) umgehen können, haben sicherlich bemerkt, daß das Feedback der vorletzten Ausgabe etwas verstümmelt war, wenn ich das mal so ausdrücken darf, ohne gleich von der Liga der Feinfühligen geächtet zu werden. Nun ja, sorry dafür – es is' passiert und soll nich' wieder vorkommen. Ok, soviel dazu, Blick gen Zukunft, meine Damen und Herren, denn es steht so manches auf dem Programm. Weihnachten, ASM Special 14, maßlos Wettbewerbe, ... und ein Feedback, das sich (vielleicht gerade durch die letzte Zeit) wieder einmal gewandelt hat. Aber das entscheidet natürlich wie immer Ihr. Also: Schreiben! Die Adresse: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege.

„Fraglicher Laser"

In der ASM 8/91 habt Ihr über das LDG (Laser Disc Game) von der Firma Software-Corner berichtet.

Es war ein sehr interessanter Bericht, und in ihm stand, daß Ihr in den nächsten Ausgaben von ASM weiter über dieses Produkt berichten werdet.

Nun, es sind schon zwei weitere ASMs erschienen, und ich habe kein einziges Wort mehr über den LDG gelesen.

1. Bedeutet das, daß das LDG ein Flop war und überhaupt nicht das tut, was die Werbung verspricht?

2. Wenn die erste Frage negativ ausgefallen ist, könnt Ihr mir dann 100% versichern (wie Software-Corner sagt), daß das LDG wirklich kompatibel mit Commodores CDTV ist; oder ist das auch nur Werbung, um die Amiga-User reinzulegen?

Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr meinen Brief beantworten würdet, da ich vor einem Kauf des LDG wirklich sicher sein möchte, daß ich mein Geld richtig anlege.

J.A.R.K.

(Anm. d. Red.: Zu 1.) Es ist seit einiger Zeit – sagen wir mal – etwas problematisch, mit der Fa. Software-Corner in telefonischen Kontakt zu treten, insofern können wir zu dieser Frage nicht sonderlich viel sagen. Was im Bericht steht, steht im Bericht, was man aber nicht bestellen kann, wird man nie zuhause stehen haben. Zu 2.) siehe 1.)!)

„Wunder auf Bestellung"

'Ab und zu muß man sich ein Spiel käuflich erwerben', hab' ich mir gedacht. Zum einen ist eine Originalanleitung manchmal wirklich nötig, und außerdem werden keine guten Spiele mehr gemacht, wenn sich alle eine Raubkopie davon besorgen. Also kralle ich mir alle zwei Monate die ASM und wälze die Anzeigen der Versandhändler. Ein Vergleich dieser Anzeigen fördert wundersame Dinge hervor.

Da werden Spiele angeboten, die es doch eigentlich gar nicht gibt. So kann man in ASM 6/91 auf Seite 73 schon Ultima VII bestellen! Super! Richard Gariott hätte es sich dort bestellen sollen, anstatt es mühevoll selber zu programmieren. Mal im Ernst, wenn man sowas auf Vorkasse bestellt, ist das Geld erstmal weg und bei dem Versand gut angelegt. In manchen Anzeigen sind solche Enten wenigstens als Ankündigungen gekennzeichnet.

Dann gibt es das Phänomen der Wunderpreise. Nehmen wir als Beispiel Wing Commander für den PC. Kostet in der ASM 10/91 auf Seite 91 72,90 DM. Na gut. Auf Seite 52 will jemand 74,95 DM dafür haben. Geht auch noch. Auf Seite 73 dann 79,90 DM, Seite 111 bringt's auf 85 DM, auf Seite 145 will einer 94 DM. Auf Seite 147 kommt der Witz des Tages: 119 DM! Das ist eine Preisdifferenz von 46,10 DM. Nun gut, man kann es sich aussuchen, wo man bestellt, aber jemand muß doch die Ah-

nungslosen vor solchen Halsabschneidern warnen!
Wenn man schließlich was bestellt hat, passieren die tollsten Dinger. Händler X schickt eine Dankesrede für die Bestellung und sagt, daß er in drei bis vier Wochen den Artikel wieder auf Lager hat. Händler Y schickt aufgerissene Verpackungen mit defekten Programmen, Händler Z schweigt und liefert nach fünf Wochen, wenn man das Spiel schon vom Ramschtisch bei Karstadt gezogen hat.
Zum Glück gibt es aber auch ein paar weiße Schafe in dieser schwarzen Herde. Ich werde jetzt auch Versandhändler. Kaufe das Zeug bei XXXX-Versand, schlage 30 DM drauf und verkauf's weiter.

Der große Zwulch

(Anm. d. Red.: Und wieder hörten Sie einen Teil unserer Serie 'Wunder der Marktwirtschaft'. Es sei nochmal gesagt: Jedem steht es frei, einzukaufen wo und wann er will. Wir danken Ihnen, daß sie ASM gekauft haben und wünschen Ihnen auch weiterhin einen schönen Tag!)

„CDTV-Horror"

Schreckensmonat mit Freitag, dem 13.? Na klar.
Als ich mich zum erstenmal gefreut habe: Na klar, mein ach so gehässiger Amiga gab sich aus Rücksicht auf meine Computersucht mal wieder den Schuß. Tja, muß mal wieder ein neuer Satz Kickstartchips her. Wo man gerade 1.3er in Übermaßen bekommt! Na, egal!
Das zweite Mal, daß ich mich gefreut habe: Sehnsüchtig bestellt und erwartet; Cautions of Condor für mein liebes CDTV geht serienmäßig nicht, sagt mir lässig der Verkäufer am Telefon. Er schmunzelt, ich geb mir die Kugel! Dafür wird dann Psycho Killer bestellt. Überrascht war ich von Grafik und baldigem Reset durch Absturz. Ich muß meinen Freund besuchen und es dort auf seinem CDTV ausprobieren. Schxxxx, geht auch nicht. Wird auch wieder umgetauscht. Nebenbei kauft es sich mein Freund auch. Ergebnis = geht auch nicht! Also war's mit Psycho Killer dann auch nix. Warum bringt eine Firma defekte Spiele in den Umlauf? Und warum werden die User nicht gewarnt? Weil kein Schwein und Mensch nur ein klitzekleines Wörtchen über den CDTV verliert. Seh' ich mir Pxxxx Pxxx an. Noch nie kam was. Okay, bei Euch schon. Richtet doch bitte auch 'ne CDTV-Ecke ein, wo Ihr Games testet. Hallo, Welt, erhöre unser Flehen! (...)

Smudeo of the Skaos Crew

(Anm. d. Red.: Tja, also derzeit... Ich schätze, Du kannst Dir schon denken, was jetzt kommt. Machen wir es also ganz, ganz kurz: Nein, zumindest noch (!) nicht. Wenn Titel fürs CDTV erscheinen, stellen wir sie ganz normal vor. Ok?)

„LRCD, zwo, drei"

Ich habe in der ASM, Ausgabe 4/91 auf Seite 32, von dem „LRCD" gesprochen. Gibt es jetzt schon dieses Display? Wenn ja, wo? Und wie teuer ist es? Ich wäre Euch sehr verbunden, wenn Ihr mir antwortet.

Euer Jens

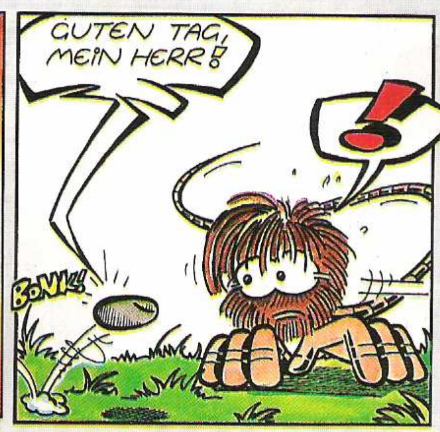
(Anm. d. Red.: Da wir auch heutzutage noch von LRCD-'Gläubigen' auf der Straße angerempelt und des nachts telefonbelästigt werden, hier noch einmal der große, große Gong mit dem extremen Rauschen in den Ohren: Das war unser diesjähriger **Aprilscherz**!! *Und das war noch gar nichts! Beim nächsten Mal werden wir Euch das Blau vom Himmel etc. etc.)*

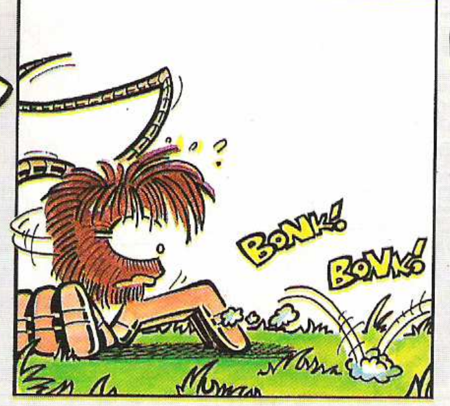
„Untergangsstimmung

Zuerst einmal muß ich auf ein frustrierendes, schon seit einiger Zeit vorhandenes Problem kommen, das bisher völlig verschwiegen wurde!
Und wenn Ihr es ignoriert, wird es bestimmt nicht verschwinden!!
Es handelt sich um den Amiga, der langsam aber sicher zu Grunde geht. Wer ist daran schuld? Etwa der PC? Mit dem C-64 ist es eigentlich schon zu Ende, letzte ausgereifte Produktionen lassen den Compi in Ehren abgehen. Doch soll schon jetzt der Amiga vom PC verschluckt werden? Noch sind es hauptsächlich Rollenspiele, Adventures und Simulationen, die zuerst auf einem PC konzipiert, und dann, wenn überhaupt, nach langer Wartezeit schlampig und mies umgesetzt, rübergezogen werden. Beispiele: Railroad Tycoon – schlechtere Grafik (fast so wie PC), lahme Spielgeschwindigkeit, PC-Sound (grauenvoll), die Animationen wurden einfach ausgelassen, wieso? Und das nach fast einem Jahr! Wing Commander – der Nachfolger ist bald draußen. Eye of the Beholder.... lange, lange Wartezeit auf SSI-Rollenspiele, die sogar zuerst auf C-64 erscheinen, Drat! Krynn, Secret of ..., mit den nächsten Produktionen wird es genauso sein. Ultima 6 auf C-64 und Amiga – wird wohl erst erscheinen, wenn Ultima 7 auf PC rauskommt. Wizardry VI mit EGA – Pfui. Von den lahmen Simulationen (Blue Max – A10 – Their Finest Hour, Chuck Yeager's, etc., etc., gar nicht erst zu sprechen! Wann sind die Actionspiele dran? Vielleicht schon bald, wer weiß?
Der PC als Spielemaschine ???!!
Hochgezüchtete Arbeitstiere als Spielecomputer – 3(4)86er, 100MB HD, acht MB Hauptspeicher, S-VGA-Farbmonitor (1024x768), Joystick, und noch Soundblaster, dann geht es ab (...)! Auch werden kräftig Originale gekauft – es lebe der PC. Ausgerechnet der PC! Doch der Knackpunkt liegt am anderen Ende – Commodore schläft vor sich hin. CDTV – ein alter Amiga mit CD – Laufwerk – darauf hätte man auch schon vor fünf Jahren kommen können. Und für PCs gilt dasselbe. Doch hier wird ständig verbessert, aufpoliert und optimiert, schneller, schöner, lauter, ein PC übertrifft den anderen. Doch was juckt mich der A 3000? Ach ja – CD-Überspielgeräte für den Haushalt existieren schon seit mehreren Jahren, so z.B. vom Thomson-Brand-Konzern – seit Jahren serienreif und hoffentlich bald für zwei Mille durchaus erschwinglich!! Sony hat sogar vor einiger Zeit einen Mini-CD-Recorder vorgestellt, auf einer japanischen Messe!! Doch das nur nebenbei.
Was kostet es, den AMIGA schneller, farbiger zu machen, und die Auflösung, den Speicher, sowie den Sound kräftig aufzumöbeln? 200, 300 oder gar 400 Mark – mehr? Das spielt keine Rolle, der Wille zählt, auf den Markt muß neuer, frischer Wind, der wieder einmal alles durcheinander wirbelt. So, hoffentlich bin nicht nur ich dieser Meinung!!!

E.T.











(Anm. d. Red.: Nur die Ruhe, ganz so weit sind wir ja noch nicht, auch wenn sich der Trend dorthin verlagert. Nicht zu vergessen bei all diesem Spektakel sind auch die Konsolen, die einen Marktanteil für sich erobern konnten – wie dem (und der) auch sei. Für alle Paniker sei gesagt: Der Amiga wird sich wohl noch eine Weile halten.)

„Verfolgungswahn"

(...)
Die Gefahr durch jugendgefährdende Software liegt nicht nur in den Bereichen der indizierten Software. Sondern auch und vor allem in der scheinbar „normalen" Software. Sie wirkt in der Gesamtheit beeinflussend auf die Jugendlichen. Sie erweckt Wünsche, zwingt Jugendliche in die Form eines Poppers. Die Individualprägung entfällt. Die Medien (auch ASM) fördern den Konsum, das Streben nach Geld. Sieht man sich das Cover der ASM 9/91 genauer an, so sieht man im Hintergrund einen Surfer – Konsum.

Die Colaflasche wird auch gedankenlos übernommen. Trinkt man kein Markenprodukt, so wird man belächelt; was, Seife schmeckt Dir? Gezwungen durch die Masse, aber auch unterbewußt durch die vielen Einflüsse unserer Gesellschaft, dem unmittelbaren Befriedigungszwang Ihrer Wünsche, sehen viele Jugendliche nur Ihr Ego. Werte wie 'Mein Kamerad' zählen nicht mehr. Sie sind altmodisch. Ich und meine Drogen sind das wichtigste – just for fun.

Ich hoffe, daß das Rumgammeln in der Stadt, vorm Compi, vor der Disco oder im Suff keine schweren gesellschaftlichen Folgen haben wird.

Paul Esser

(Anm. d. Red.: ...aber das ist nur die ganz normale Paranoia – hat jeder im Universum.)

„Specialitäten"

(...)
1. Wieso wollt ihr keine Hintergrund-Special wie die Nummer 6 mehr rausbringen? Nur weil sich die erste wegen des Covers schlecht verkauft hat? Meiner Meinung nach war das die genialste Special, die Ihr gemacht habt. Hier kann ich nur an alle Leser, die sich die Special 6 nicht gekauft haben, appelieren, sich diese nachzubestellen, um sich selbst überzeugen zu lassen. Fragt doch bitte die anderen Leser, ob sie auch eine Hintergrund-Special wollen, schließlich muß nicht jede Special mit Secret-Service vollgestopft sein, oder? Die Idee mit der Feedback-Special fand ich sehr gut. Durch die zahlreichen Briefe könnten interessante Diskussionen im „Normal-ASM-Feedback" entstehen.
Wie wäre es mit einer Special, in der ihr alle Spiele, die Ihr getestet habt, abdruckt? Wie das gehen soll? Nun, Ihr müßtet nur den Namen des jeweiligen Spieles drucken und darunter das Bewertungskästchen vom Spiel. Ließe sich doch machen, oder?

2. Wieso bietet Ihr eigentlich nur den Jahrgang '90 der ASM zum Nachbestellen an? Die älteren Jahrgänge, z.B. '86, '87, '88 würden sich bestimmt gut verkaufen, da es sicherlich nur wenige Leser gibt, die von Anfang an dabei waren, aber viele, die gerne dabeigewesen wären. Also, laßt die alten Jahrgänge nachdrukken und bietet diese dann zum Verkauf an.
(...)

Chaos

(Anm. d. Red.: Eine weitere Special in der Art der Nummer 6 ist zumindest derzeit nicht geplant. Leider hat das (wohl zu gewagte) Cover der Ausgabe viele Leser abgeschreckt – Deine Meinung über das Heft teilen wir, denn es steckt viel Arbeit in dem Ding. Wir wollen mal sehen, was das nächste Jahr bringt.
Ein Special aus 100% reinem Feedback wird es sicherlich nicht (!) geben, allein schon aus dem Grunde, daß nicht genügend Briefe für ein solches vorhanden sind. Ich muß sowieso bemängeln, daß Ihr in letzter Zeit etwas faul geworden seid – schreibt doch mal wieder (hehe)!
Die Bewertungs-Special halten wir in der Red. für wenig sinnvoll; dafür wird es demnächst mal wieder die gesammelten Gesammelten Werke geben.
Auf wundersame Art und Weise (das glaubt uns inzwischen sowieso keiner mehr, ist aber wirklich so) sind mal wieder in irgendeinem Lager ASM aufgetaucht, so daß wir jetzt den 89'er-Jahrgang anbieten können. Nachdrucken werden wir aber nicht – lohnt sich nicht, da die Hefte bei einer solch geringen Auflage auch für Euch recht teuer würden.)

„Laser-Schmerz"

Ich schreibe Euch, um meine Wut irgendwo auslassen zu können. Es betrifft die Firma Xxxxxxxx-Xxxxxx.
Nun zur Geschichte:
Kapitel 1: Vor ca. 10 Wochen (!) bestellte ich den Pioneer CLD 1500, und nach 3 „kurzen" Wochen kam es ins Haus geflattert. Doch was mußte ich da mit Entsetzen feststellen: Der Pioneer sprang nicht an. Leicht wütend schickte ich das (...) Gerät mit einem Brief (Inhalt: schnell einen Neuen oder Kohle her) zurück.

Kapitel 2 (drei Wochen später): Ich verlor „langsam" meine Geduld und rief sie an, und nach „nur" drei bis vier Stunden wurde die Leitung frei (sehr „gefragt"). Doch was ich dann da erlebte, war eine Frechheit: Sie nahmen ab und legten den Hörer zur Seite!!!

Wenn Ihr jetzt denkt, es gibt keine höhere Steigerung als „am frechsten", dann lest weiter. Als sie dann nach einer Viertelstunde bemerkten (ja, so lange haben wir denen zugehört), daß ich auf der Leitung war, legten sie gleich auf. Nun war ich todsicher, daß sie mich (milde ausgedrückt) reingelegt und sich um gut „1000 DM" (Pioneer + Porto + Verpackung + Nachnahme und „Bearbeitungsgebühren") bereichert hatten.

Kapitel 3: Nach ein paar Tagen Geduld und zäher Ausdauer (!) – ich hatte glücklicherweise Ferien – erreichte ich etwas, das man als achtes Weltwunder bezeichnen kann: Ein Mitarbeiter nahm ab und sprach (!) mit mir. Der erklärte uns, daß sie so überlastet (ich frag mich jetzt noch, wer da überlastet ist) seien, daß die Lieferzeit drei Wochen beträgt. Dabei hatte ich es denen schon vor gut drei Wochen zurückgeschickt.

Kapitel 4: Jetzt nach vier Wochen (insgesamt zehn Wochen!) habe ich mich zusammengerafft, Euch einen Brief zu schreiben, in der Hoffnung, daß Ihr mir vielleicht helfen könnt (...).

Tai Truong

(Anm. d. Red.: Sorry, aber das einzige, was wir Dir raten können, ist, es weiter zu probieren oder schlicht aufzugeben. Ich ganz persönlich würde Letzteres empfehlen.)











„Antworten (endlich!)“

Hiermit möchte ich mal einige Fragen beantworten, die in der (vor-) letzten Ausgabe im Feedback gestellt wurden. Also,

1. Der Führerschein ist kein Überbleibsel aus brauner Vorzeit, sondern man kann Ihn bei Oppermann bestellen. Leider muß man mindestens 500 Stück davon kaufen (ab 1000 gibt es Rabatt), und man muß einen Werbedruck darauf machen lassen. Aber – darauf könntet Ihr doch preiswerte ASM-Werbung machen. Denn spätestens bei der nächsten Radarfalle, wenn Ihr 30 km/h zu schnell seid, wird der nette Polizeibeamte den ASM-Werbedruck sehen!

2. Zum Text „Der helle Wahnzinn“: Ist dieses Waahhnzinn eigentlich auch für Lötungen an IC's geeignet oder nicht? Wenn ja, was für einen Gasbrenner brauche ich zum Feinlöten?

3. Uli, Du meinst, da sei einer mitsamt Karre, Hacke, Schaufel und Mischmaschine in den Trichter gestürzt!

Sag mal, wie paßt eine Schaufel in so einen Trichter?

Kid 1901/Black Panther

(Anm. d. Red.: 1.) Wenn man dann mal seinen Lappen verliert, hat man ja noch 499 über – das ist ja schön!

2.) Wahnzinn bekommt man in jedem gutsortierten Bastelwarenladen, dort wo es auch Klee-Ber, Segen und C-Rohre gibt. Zum Feintöteln braucht man einen hundelsübelichen Schneid-Brenner mit Flippnut.

3.) Längs.)

„Identitätsverlust“

Seit längerer Zeit verfolge ich nun schon die (Ver-) Wandlung der/des ASM/ASMs (wie auch immer)! Mir ist dabei besonders folgendes aufgefallen:

1. Ihr (ich darf doch Ihr sagen?) verliert leider ständig mit jeder neuen Ausgabe etwas von Eurer gewissen Eigenart, die ich früher (ich bin seit 1987 dabei) so an Euch bewundert habe. Das soll nicht heißen, daß die ASM (jawoll, die ASM, wie früher auch) schlecht ist, um Gottes Willen, nein! Aber es fehlt was. In meinen alten Ausgaben lese ich immer wieder gern (!), in den neuen nur, wenn ich einen bestimmten Test suche. Früher habt Ihr Euch viel mehr gegenüber den Softwarefirmen und Ihren „Verbrechen“ (ich glaube, so hieß es damals) herausgenommen, da gab es eine Flop-Ten, da gab es CRL, deren schlechten Games regelmäßig heruntergeputzt wurden, alles war viel spritziger. Die Tests von schlechten Games hat man sich besonders gerne durchgelesen (schmunzelnd)! Seid mir bitte nicht böse, aber heute ist die ASM etwas zu neutral oder besser: zu „brav“ – meiner Meinung nach.....

2.Thema Feedback: „Loser und Lamer sind die, die nicht merken, daß die gegenseitigen Lamer- und Loserierungskampagnen keiner mehr lesen will!“ (Schillers Faust, Kapitel 10, Sector 4).

Um dem Brief einen doch noch recht freundlichen Ausklang zu geben, noch folgendes:

Vielen Dank für das schöne Inhaltsverzeichnis, die Game-Karten, Schorles Tatsachenberichte (mehr davon!), das schöne Cover und die hervorragende Gameboy-Corner!

Gute Idee, könnte jedoch noch erweitert werden, wenn man bedenkt, wie beliebt der Gameboy in Deutschland ist (habe auch einen!). Schon mal im Stadtbus gefahren? Überall wird gegamet und geboyt! Durch alle Altersklassen! Viva Nintendo!

Ist das nicht ein schönes Ende? (...)

MC

(Anm. d. Red.: 1. Flop-Ten wird wieder eingeführt, und wenn es irgendwie machbar ist, will ich öfters mal ein schwaches Game testen (wie in alten Zeiten...) – ansonsten werd' ich allen mal die Zähne schleifen. 2. Bitte hierbei nicht vergessen, andere Themen aufs Tablett zu bringen! Schönes Ende: Finden wir gut.)



„Maso-Leserpost“

So, ausnahmsweise will ich auch einmal einen Kommentar zu Eurer Zeitschrift abgeben und Euch gleichzeitig noch ein wenig Rückendeckung bezüglich einiger Leser, die Eure Zeitschrift anscheinend nur lesen um sich zu ärgern, geben!
Da könnte ich mich nun wieder über einige Schlaumeier aufregen, die verkrampft versuchen intelligent zu erscheinen, wie z.B. M.S., der eure Zeitschrift zu einem Moralapostel machen will, oder U. Protzmann, der sich über die wenigen noch lustigen Leserbriefe aufregt. Ich würde dagegen sogar behaupten, die Leserbriefe sind mehr langweilig und weniger interessant geworden. Denn immerhin könnt ja nicht nur Ihr für Späße und Verarschung gut sein, oder? Da will ich nochmal an den Leserbrief aus 7/90, S.28, Disk-Toast, erinnern, da haben sich auch meine „computeruninteressierten“ Freunde schlappgelacht.... !!! Ich würde aber trotzdem behaupten, daß die ASM besser geworden ist (vielfältiger)! Die neuen Artikel über BTX und Channel Videodat (da habt ihr mich als Leser wiedergewonnen...) sind sehr aufschlußreich und interessant. Für BTX habe ich mich schon länger interessiert, aber daß es mit der Post so einfach geht, hätte ich nicht gedacht!!!
Ich muß zwar sagen, daß bei eurem Feedback schon lange nicht mehr der Verdacht aufkommen kann, daß Ihr selber Lobeshymnen schreibt, aber manche dumme Kritik, auf die nur wieder Aufruhr in der treuen Leserschaft folgt, könnte man ruhig etwas mehr verzichten!!!
Auch daß „Ihr versucht, in jeder Ecke nen'coolen Spruch abzulassen“ (Zitat M.S.) würde ich nicht so sehen, auch wenn Ihr vor einigen Jahren wirklich nicht sehr objektiv geschrieben habt und auch nicht immer aktuell wart... Es gibt schlimmeres!!
An euren Titelbildern kann man auch nicht meckern (Ok, ok manchmal...). Eure Titelbilder haben mir früher besser gefallen, aber wen interessiert schon ein Titelbild. Das Problem löst sich bei häufiger Benutzung ganz von selbst, denn das Titelbild löst sich unter Umständen ziemlich schnell ab!! Deshalb finde ich die „Anm. d. Red.“ in diesem Fall angebracht!!!
Wer die ASM nicht mag, der soll's halt lassen, und nicht seine Zeit an schwachsinnige Motz-Briefe verschwenden!! Und wenn Ihr nicht eine verklemmte Opa-User-Zeitschrift werden wollt, sondern die lustige „verarschungsbereite“ und „gaudihafte“ Jugend als Leser beibehalten wollt, macht weiter so. Vielleicht könnte ab und zu sogar hier und da ein „schaulustiger“ Leserbrief mit entsprechend witzigem Kommentar abgedruckt werden (Motto: In der Kürze liegt die Würze).

Herby from Kalius

(Anm. d. Red.: Daß mit der Post mal was schnell klappt... haha. Im gleichen Atemzug möchten wir uns bei allen Erz-Postlern entschuldigen, auch wenn unsere Post zwei bis drei Tage länger unterwegs ist, als alle andere (grins).)

„Das Wort zum EVT“

Liebe Computerbrüder und Schwestern,
wir sind heute zusammengekommen, um uns von einem geliebten Freund zu verabschieden.
Im Oktober diesen Jahres starb endgültig, nach langer und schwerer Krankheit unser
-A- miga und
-S- pielkonsolen
-M- agazin
ehemals Aktueller Software Markt.
Nachdem er schon längere Zeit an chronischer Ideenlosigkeit und grenzenloser Ignoranz litt, hauchte er, für uns alle nicht ganz unerwartet, am 13.09. diesen Jahres endgültig sein Lebenslicht aus.
Während seines langen und, zumindest in seiner Jugend, erfüllten Lebens, wurde er uns zu einem lieben, wenn auch nicht immer geliebten Freund.
In seiner Jugend hat er uns häufig erfreut und beglückt, doch leider ließ er uns, je älter er wurde, immer mehr im Stich, um uns kurz vor seinem Tode fast vollständig zu ignorieren.
Wir, die wir ständig zu ihm hielten und Ihn nach Kräften finanziell stützten (zunächst mit 6,---DM, später mit 7,50DM/mtl.) und so vor dem Ruin bewahrten, die wir zu ihm hielten in guten wie in schlechten Zeiten, wir hoffen, daß er Vergebung findet vor dem Commodore-Herrn im Computer-Himmel auf daß er dort ewig lebe.
Wir laden alle übriggebliebenehn Freunde und Förderer zur Beisetzung am 11.10.91 in Eschwege ein.
(...)

Ralf und Keule, stellvertretend für alle C-64 Freaks

(Anm. d. Red.: Nun macht's erst mal halblang, Ihr Popen. Alles ruhig sein und setzen. So. Der C-64 ist nicht und wird auch in Zukunft nicht vergessen. Wetten daß? Werdet Ihr ja sehen!)

„Perspektiven?“

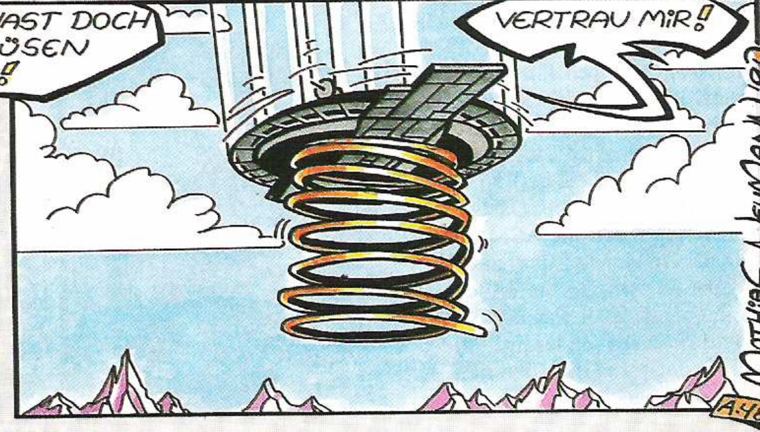
(....) Ich bin trotz, oder gerade wegen meiner 23 Lenze begeisterter Amigianer und verbringe einen großen Teil meiner Freizeit mit der Freundin. Bis heute dachte ich, daß meine Anlage so ziemlich alles zu bieten hat, was ein Computer-Herz höher schlagen läßt. Wie gesagt, bis heute. Da gibt es nämlich auf einmal ein neues Produkt namens CDTV. Alle loben es aufs Beste, und es scheint ja auch etwas Wahres dran zu sein, nur genau da fangen meine Probleme an. Ich spiele natürlich mit dem Gedanken, mir so ein Wunderwerk der Technik anzuschaffen, habe aber vorher ein paar Fragen, die erst einmal beantwortet sein möchten (das Gerät ist ja auch nicht ganz billig).
Über die grafischen und soundmäßigen Möglichkeiten weiß ich inzwischen mehr als genug, nur über meine folgenden Unwissenheiten konnte mir bis jetzt keiner so richtig Auskunft geben.

1. Wie schätzt Ihr die Zukunftsaussichten von CDTV ein, trotz seiner überragenden Möglichkeiten (ich erinere dabei an Video 2000, welches zu diesem Zeitpunkt ja auch alle anderen Systeme technisch in den Schatten stellte, letztendlich aber doch ein Flop wurde).
2. Gibt es heute schon die Möglichkeit zuhause selbst CDs zu bespielen, oder ist man wirklich nur auf Original-Soft angwiesen? (Natürlich ist diese Frage rein informativ gemeint, ich habe nicht an Raubkopien gedacht!)
3. Werden die Preise für diese Geräte noch fallen, wie zum Beispiel die CD-Player, die ja anfangs auch unerschwinglich waren?
4. Könnt Ihr mir eine Adresse nennen unter der ich noch ausführliches Material bekommen könnte? (....)

Tom







(Anm. d. Red.: 1. Bisher ging es mit dem CDTV eher schlaftablettenmäßig ab, also sollte man vorsichtshalber noch ein paar Monde warten, bevor man zuschlägt und das große Abenteuer wagt.
2. Theoretisch ja, praktisch sollte man auch hier noch etwas Zeit vergehen lassen. Das CDTV ist nicht in der Lage, CDs zu beschreiben, insofern wird man mit diesem Teil (es sei denn, es gibt irgendwann einmal einen Aufrüstsatz) immer auf Original-Soft angewiesen sein.
3. Aber ja doch.
4. Im Grunde genommen müßte man sowas bei jedem Fachhändler kriegen; aber so einen 'Fachhändler' muß man erst mal haben.)

„Dem Feedback alle Ehre"

(. . . .) So, nun möchte ich ein wenig auf die Leserbriefe in euren Ausgaben eingehen. Ich mache damit dem Feedback alle Ehre, weil ich mich auch auf ältere Briefe beziehe.
Kurze Anmerkung zu allen Lamern, Losern, Swappern und Cadern (Schnorrern, so wie ich einer bin). Mädels, wenn euch irgend jemand in so eine Schublade stecken will, laßt ihn ruhig, denkt euch euren Teil und steht einfach drüber. Nach dem Motto „Ja, ja, Du hast recht und ich habe meine Ruhe."
Ähnliches gilt auch für den ST, Amiga usw. Krieg etc.
Ich bin mit meiner Maschine zufrieden, und wenn andere andere Kisten haben, na und!?! So etwas wie „mein Computer ist ja viel besser als Deiner", sowas macht man mit vier oder fünf Jahren, aber nicht als normaler User.
Drittes leidiges Thema, Raubkopien ja oder nein.
Wer einen Computer besitzt und raubkopiert, muß sich über die Folgen, die es eventuell nach sich zieht, voll im klaren sein. Wer dann immer noch raubkopiert, tja, den soll man lassen. Die Gründe für eine solche Entscheidung sind nebensächlich, denn niemand wird zum Spielen oder Kopieren gezwungen. (Ich besitze ca. 250 Disketten mit Raubkopien und zwei oder drei Originale).
Jetzt beziehe ich mich auf einen konkreten Brief, Ausgabe 6/91, Michael Vogl. Lieber Michael, ich glaube, Deine kleine Rechenaufgabe geht nicht ganz auf, hättet Ihr von der Red. auch selber merken können. Ein reines Textadventures wird in Deutschland ca. 3000 mal verkauft. Da nicht jeder daran Interesse hat, wird auch nicht soviel kopiert. Aber gehen wir bei meiner Gegenrechnung nur einmal von 2000 Exemplaren aus.
1. Der Lohn; 2000 x 5,- DM pro Person sind 10.000,- DM.
Na ja, ich weiß natürlich nicht, wieviel Arbeit Ihr in dieses Projekt gesteckt habt, aber es müßten schon mehr als 2 Monate sein, bei diesem Lohn.
2. Diskettenpreise; Eine gute Diskette kauft man im Großhandel für 0,50 DM bis 0,75 DM incl. MwSt. ein.
Ihr verkauft die Diskette aber für 2,- DM, Gewinn ,na sagen wir ruhig 1,- DM x 2000 gleich 2.000,- DM.
3. Verpackung; Dafür 0,50DM, sind o.k.
4. Handlungskostenzuschlag; Ihr wollt uns doch nicht weismachen, daß Ihr jede Diskette einzeln bestellt. Denn bei 2000 Exemplaren setzt Ihr 2.400,- DM dafür an, für Strom, Kauf von Disketten (siehe auch oben Nr.2) und Verpackung (siehe auch oben Nr.3). Wißt Ihr denn was man mit Strom und Telefon für 2.400,- DM machen kann?
5. Druck der Aufkleber für Originaldisketten; 7,- DM, das hat mich fast umgehauen. Im Moment habe ich keine Preise für Aufkleber da, aber zum Vergleich reichen sicher auch Luftballons und Fussbälle.
Luftballons, Umfang ca. 100 cm, ab 1000 St. 0,14DM
Fußbälle, Durchmesser ca. 22 cm, 250 St. 2,98 DM (alles excl. MwSt., mit Werbeaufdruck einmalig 18,- DM je Aufdruck).

Und Du willst mir erzählen, so ein Aufkleber kostet 7,- DM !?! Lächerlich!!!
6. Anleitung, 1,- DM (aber sicher auch für 10-15 DIN A4 Seiten, denn soviel kostet das bei einer ordentlichen Druckerei) sind auch o.k.
7. Ausschuß; Nach diesem Kostenpunkt gehe ich davon aus, daß Ihr Eure Kopien nicht noch einmal testet, z.B. mit dem Disketten-Prüfprogramm. Könnt Ihr euch das leisten? Außerdem kann man kaputte Disketten beim Zulieferer reklamieren. Also nix mit 2,- DM Kosten.
8. Übersetzungen; Jetzt wirst Du fast schon affig. Jede Fremdsprachenkorrespondentin nimmt so unter der Hand 5,- DM pro DIN A4 Seite, und aus wievielen Seiten besteht euer Programm? Aus 2000 Seiten? Außerdem kauft man eine Version in z.B. deutscher Sprache, die deshalb so teuer ist, weil sie ja vom Deutschen ins Englische übersetzt wird, irgendwie paradox, nicht wahr?
9. Zinsen;(hierbei liege ich schon unter dem Tisch) Du sagst, Du hättest Dein Geld ja auch anlegen können. Dann wäre aber nix mit DM 5,- pro Disk. Zinsen, ausgemachter Blödsinn, har,har,har.
10. Umsatzsteuer; Umsatzsteuerverpflichtet ist man dann, wenn man innerhalb eines Geschäftsjahres mehr als 20.000,- DM Umsatz macht.
11. „Dummer" Preis; Nach Deiner Kalkulation liegt die Diskette jetzt bei 33,06 DM. Ich zitiere dich nun,„Da dies ein 'dummer' Preis ist, schlagen wir noch auf unsere Kalkulation 1,70 DM drauf. Das Spiel kostet also 35,- DM. . ." Ganz doll gerechnet. Aber es gibt keine „dummen" Preise, nur dumme Leute. Jetzt kommen die Zeilen der Wahrheit. Nach Eurer Rechnung kostet das Spiel 29,- DM + 1,70 DM + 14% MwSt. = 35,- DM + 4,90 DM Porto. Endsumme = 39,90 DM.
Gegenrechnung bzw. Gewinnrechnung: Lohn 10,- DM, Diskettengewinn 1,- DM, Handlungskostenzuschlag 1,- DM, Druck d. Aufkleber 5,- DM, Ausschuß 2,- DM, Übersetzung 5,- DM, Zinsen 0,30 DM, dummer Preis 1,70 DM sind alles zusammen 26,- DM für Euch und nicht lächerliche 10,- DM Lohn.
Also ich bin zu der festen Überzeugung gekommen, daß Ihr/Du
a) keine Ahnung habt, was Euer/Dein Brief eigentlich soll, oder
b) Ihr/Du uns alle verarschen wollt/willst. (. . . .)

Reinhard

(Anm. d. Red.: Leider können wir nicht nachvollziehen, wo Ihr die jeweiligen Preise hernehmt. Insofern kann man auch nicht recht sagen, ob einer von Euch beiden vielleicht deppert ist. Die Preise, die man heute bekommt, hängen nun mal auch davon ab, an welche Firma man sich wendet, und mit welchem Geschick man das tut.)

C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der hier gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch! Unsere Adresse:

ASM
CLUBS
Postfach 870
3440 Eschwege

------- LOS GEHT ES: -------

Name: Double Trouble
Anschrift: Matthias Herrendorf
Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47
Tel.: 030/6849816
System/e:
Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten: Für Berliner 25 Mark, für Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder:
über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen:
kostenl. vierteljährl. Clubmag mit ebenfalls kostenl. Kleinanzeigen, Hotline, Wettbewerbe, gute Beziehungen zu Versandhändlern
Besonderheiten:
erster Berliner Fanclub seiner Art

Name: Nintendo Power Club
Anschrift: Gregor Czempiel
Theodor-Körner-Weg 12, 2000 Hamburg 61
System/e:
Game Boy, Super Famicom
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, danach zweimonatl. zwei Mark
Anzahl der Mitglieder:
keine Angaben
Aktionen/Leistungen:
zweimonatl. Clubmag, Hotline, Verleih, Tausch, An- und Verkauf v. Game-Boy-Modulen, Wettbewerbe
Besonderheiten:
Gebühren werden per Porto beglichen

Name: Amiga Softy Club
Anschrift: Florian Nuxoll
Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
halbjährl. sechs Mark in Briefmarken als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen:
Preisvergleiche, Tips & Tricks
Besonderheiten: keine

Name: Internationaler LYNX-Club
Anschriften: - Deutschland -
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
- Österreich - Christian Lenikus
Obertraun 27, A-4831 Obertraun
- Schweiz - Eugen Rodel
Sängeliweg 45, CH-4500 Langenthal
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland):
Anmeldegebühr fünf Mark (Grundinformationen), monatl. drei Mark (für monatl. Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 65
Aktionen/Leistungen:
internationaler Informationsaustausch, Clubmag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Kontake, Treffen
Besonderheiten:
größter LYNX-Club in Deutschland

Name: Die hessische Amis
Anschrift: Steffen Behr
Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
15 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Clubmag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen, Lösungen zu Spielen, kostenl. Kleinanzeigen, Wettbewerbe
Besonderheiten: keine

Name: Amiga-Fighters
Anschrift: Andreas Dubois
Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubmagazin, kostenl. PD-Bibliothek, monatl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen
Besonderheiten: keine

Name: Amiga-Club Oberhofen
Anschrift: Wolfram Sparka
Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen
Tel.: 0751/62918 (Mo., Mi., Fr. ab 16h)
System/e: Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten:
36 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen:
Clubmag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf
Besonderheiten: Weitere Infos geg. zwei Mark Rückporto

Name: Amiga-Ankh-Club
Anschrift: Marc Fischer
Buchenstr. 9a, 8311 Altfraunhofen
System/e: Amiga 500/2000/3000
Bedingungen/Kosten:
6 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubzeitung, An- und Verkauf v. Software, Hotline, Anfängerhilfen, Tests & Programmierung
Besonderheiten: keine

Name: Challenger-Videospielclub
Anschrift: Gerhard Pierzinger
Niederbreitenbach 177,
A-6322 Kirchbichl
Tel.: 05338/7143 (Harald Mähr)
Österreich
System/e: Alle Systeme; Schwerpunkte bei Sega Mega, PC Engine und Super Famicom
Bedingungen/Kosten:
50 Schilling (acht Mark) monatl.
Anzahl der Mitglieder: keine Angaben
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubmag, Sammelbestellungen (Österreich), Clubabende mit Wettbewerben, Hotline (Sa. v. 10-12h)
Besonderheiten: Videozine in Planung (geg. Aufpreis)

Name:
MBE-MSX Computerclub Wien
Anschrift: Peter Lechner
Justgasse 29/22/12, A-1210 Wien
Österreich
System/e: MSX
Bedingungen/Kosten:
zwischen 200 Schilling (30 Mark) und 400 Schilling (60 Mark) jährl.
Anzahl der Mitglieder: k.A.
Aktionen/Leistungen: bestimmen die Mitglieder selbst, hauptsächl. Erfahrungsaustausch, Programmierung, alle zwei Wochen Meeting
Besonderheiten: keine

Name: Club No. 1
Anschrift: Michael Klessinger
Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11
System/e: Alle Systeme
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 22
Aktionen/Leistungen:
Tauschbörse für Hard- & Software, PD-Software für Amiga u. ST, Erfahrungsaustausch, Hotline, Rabatte beim Einkauf v. Hard- u. Software
Besonderheiten: keine

Name: Zefa Club
Anschrift: Alexander Fabian
Carl-Benz-Str. 6c, 6140 Bensheim 1
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Besitz v. C-64 mit Floppy; fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen:
monatl. zwei Clubdisks, Clubtreffen
Besonderheiten: keine

Name:
ABBUC (Atari Bit Byter User Club)
Anschrift: Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder:
derzeit 811
Aktionen/Leistungen:
vierteljährl. Clubmagazin (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art
Besonderheiten: keine

Name: Amiga Club Österreich
Anschrift: Marcello Isidori
Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
jährl. 120 öS
Anzahl der Mitglieder: ca. 1300
Aktionen/Leistungen: Hotline tägl. v. 10-12h & 20-23h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag
Besonderheiten: keine

Name: LYNX Star Club
Anschrift: Andre Linken
Spessartstr. 9b, 6457 Maintal 2
oder Marc Waluja
Maudacher Str. 376, 6700 Ludwigshafen
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten:
Kosten v. drei Mark ohne weitere Angaben
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen:
Hotlines, kostenl. Modulverleih, Tips & Tricks, Clubtreffen, Sammelbestellungen
Besonderheiten: keine

Name:
Unicorn-Public-Domain-Club
Anschrift: T. Hasenbein
Herner Str. 277, 4630 Bochum 1
System/e:
Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten: Einmalige Anmeldegebühr: zehn Mark
Jahresabo Clubdisk (sechs Stk.): 20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 100
Aktionen/Leistungen: reiner PD-Club, Rabatte für Mitglieder, kostenl. Anzeigen auf Disk, Hilfestellungen, Geburtstagsüberraschung, Clubtreffen & Disk in Planung
Besonderheiten: Infos & Mitgliedschaftsantrag geg. Rückporto

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift: Andre Lorenz
Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
Alter zwischen 15 u. 20 Jahre
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen: Alle zwei Monate erscheint ein Clubmag
Besonderheiten: eigene Band, Aufnahme nur nach Fotosichtung mögl.

Name: Computerclub „KICK OFF"
Anschrift: Udo Volkmann
Stresemannstr. 2, 5300 Bonn 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Kein Beitrag! Bei den Spieltreffs ist für Verzehr ein individueller Beitrag zu leisten.
Anzahl der Mitglieder:
k. A., Mitgliedschaft n. erforderl.
Aktionen/Leistungen:
„Computersenioren" spielen in geselliger Runde 'Kick Off', Turniere mit 'Player Manager'-Unterstützung
Besonderheiten:
Teilnahme ab 20 Jahren aufwärts

Name: AmigaPowerClub
Anschrift: Michael Reiserer
Aichet 8, 8201 Schonstett





OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Grazer Straße 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Laden: Stuttgarter Straße 99

Telefon 0711/8568534-8503225

Floppy 5.25" extern 40/80 Tracks DM 154,00
Sonderpreis solange Vorrat reicht!

* NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU *

FUNNY SOFTWARE FREIBURG

SCHREIBERSTR. 18
7800 FREIBURG

TEL. 0761/382590
BTX 20011/0711/850325

Für A500 Speicher-Erweiterung auf 1 MB DM 74,00

SUPERAUSWAHL - TOLLE ERÖFFNUNGSPREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per NN, Frachtkosten DM 8,-, Eilzuschlag DM 7,00, Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + DM 21,-;
* bei diesen Spielen sind 1 MB erforderlich - für Druckfehler keine Gewähr.

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
3D Construktiono Kit (c)	119,95	119,95	119,95
4D Sports boxing	-	-	74,95
4D Sports Drivin	-	-	74,95
688 Attack Sub	**64,95**	-	**74,95**
A.T.P. Airline Tr. Pil.	-	-	**87,95**
Alcatraz	**64,95**	**64,95**	**64,95**
Amos Compiler	**69,95**	-	-
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95
Animation Studio	249,95	-	-
Aquaventura	64,95	-	-
Arachnophobia	-	-	69,95
Armalyte	64,95	64,95	-
Armor Alley	-	-	74,95
Armour Geddon	62,95	62,95	-
Atomino	**62,95**	**62,95**	**67,95**
Back to the Future 3	69,95	69,95	62,95
Ball Game	**64,95**	-	**64,95**
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95
Bards Tale 2	**64,95**	-	**54,95**
Bards Tale 3	67,95	-	76,95
Battle Chess I2	-	-	74,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95
Beast Buster	72,95	-	-
Big Business	58,95	58,95	58,95
Big Deal	72,95	-	-
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Bill Elliots Nasc. Chall.	-	-	73,95
Blue Max	74,95	-	79,95
Bloodwych	64,45	64,95	84,95
Brat	62,95	62,95	-
Brigade Commander	64,95	-	-
Broker King	-	-	69,95
Buck Rogers dtsch.	94,95	-	94,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Bundesliga Manager prof.	69,95	a. A.	a. A.
Cadaver	69,95	69,95	a. A.
Cadaver Level disk	42,95	52,95	a. A.
California Games 2	-	-	74,95
Castles	-	-	79,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95
Century	62,95	-	-
Champions of RAJ	62,95	59,95	66,95
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-
Chrystals of Arborea	**64,95**	**64,95**	**69,95**
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Chuck Rock	59,95	59,95	-
Civilization	-	-	89,95
Cohort fighting for Rome	**69,95**	**69,95**	**69,95**
Command H.Q.	-	-	89,95
Conflict Middle East	72,95	-	84,95
Corporation	-	-	89,95
Crash Course	-	-	74,95
Cricket	**72,95**	-	-
Crown	**57,95**	**57,95**	**64,95**
Cruise for a Corps	72,95	-	a. A.
Cubulus	59,95	-	-
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Das Boot	74,95	-	86,95
Das Stundenglas	**72,95**	-	**72,95**
Death Knights of Krynn	74,95	-	74,95
Death or Glory	-	-	86,95
Demoniak	**74,95**	**74,95**	**74,95**
Deuteros	79,95	-	-
Dick Tracy	**62,95**	**58,95**	**62,95**
Die Kathedrale	84,95	-	84,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	-	69,95
Dragonflight	73,95	73,95	-
Dragons Breath	**72,95**	**72,95**	**72,95**
Duck Tales	64,95	74,95	64,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	-
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95
Elite Plus	-	-	89,95
Elvira Mistress o.t. Dark	72,95	72,95	92,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-
Epic	62,95	62,95	-
Epyx Sporting Gold	59,95	57,95	62,95
European Super League	59,95	59,95	59,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
F 117 A Nighthawk	-	-	89,95
F-14 Tomcat	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon 3.0	-	-	93,95
Falcon Collection	79,95	-	-
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	-
F-16 Falcon Miss. Disk 2	59,95	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Fate Gates of Dawn dt.	76,95	-	86,95
Final Battle	64,95	64,95	-
Final Command	68,95	68,95	68,95
Flight o. t. Intruder	77,95	77,95	89,95
Formel 1 G.P. Circuits	69,95	-	-
Frenetic	**59,95**	**59,95**	-
Full Blast	**74,95**	**74,95**	**74,95**
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95
Game Pack 1-3	85,95	-	-
Gateway t. Savage Front.	-	-	77,95
Gauntlet 3	a. A.	a. A.	a. A.
Genghis Khan	82,95	-	83,95
Germ Cracy	**62,95**	**62,95**	-
Gettysburg	74,95	74,95	74,95

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
GO	**62,95**	**62,95**	**62,95**
Gods	62,95	62,95	-
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95
Gunboat	64,95	-	-
Gunship	59,95	59,95	79,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hägar	64,95	-	-
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95
Hard Nova	62,95	74,95	-
Harpoon	**74,95**	-	**98,95**
Heart of China	-	-	94,95
Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
Hero Quest	64,95	64,95	64,95
Hillsfar	69,95	66,95	-
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Hollywood Collection	**69,95**	**69,95**	-
Hunter	72,95	-	-
Hydra	**66,95**	-	-
Ilyad	67,95	-	-
Imperium	67,95	67,95	-
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Invest	59,95	59,95	-
Iron Lord (e)	29,95	29,95	29,95
Ishido	64,95	-	74,95
Jet Fighter 2	-	-	94,95
Keys of Maramon	-	-	74,95
Kick Off II	58,95	58,95	58,95
Kind of Magic 3	64,95	-	-
Kings Quest 4 *	96,95	96,95	96,95
Kings Quest 5 * (d)	96,95	-	99,95
Killing Cloud	62,95	62,95	79,95
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Knights o. t. Sky	77,95	-	94,95
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95
Leisure Suit Larry 5	-	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	74,95
Lemmings Data Disk	42,95	42,95	42,95
Lettrix	59,95	59,95	62,95
LHX Attack Chopper	-	-	99,95
Life & Death	69,95	69,95	69,95
Life & Death 2	-	-	74,95
Links	-	-	86,95
Links Course 1-3 je	-	-	44,95
Links Pinhurst Course	-	-	49,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Loom	75,95	75,95	75,95
Lotus Esprit Turbo Ghal.	64,95	64,95	-
M.U.D.S.	69,95	-	79,95
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Magic Candle 2	-	-	72,95
Magic Pockets	64,95	64,95	-
Magnum	72,95	72,95	-
Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Master Golf	79,95	-	-
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Medieval Lords	-	-	74,95
Megafortress	-	-	84,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Megatraveller 1	69,95	69,95	79,95
Magatraveller 2	-	-	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	-
Mercs	64,95	-	-
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Metal Mutant	-	59,95	59,95
Midwinter II	78,95	78,95	89,95
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-
Might & Magic 2	72,95	-	72,95
Might & Magic 3	-	-	79,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monster Business	64,95	-	-
Monster Pack	64,95	64,95	-
Moonbase	82,95	-	82,95
Moon Blaster	56,95	56,95	56,95
Moonshine Racer	**64,95**	**64,95**	-
Moonwalker	64,95	54,95	64,95
NAM - Vietnam	69,95	69,95	-
Navy Moves	64,95	69,95	-
Navy Seals	66,95	66,95	-
Nebulus	62,95	-	-
Necronom	69,95	-	-
Ninja Remix	64,95	64,95	-
Nobunagas Ambition	-	-	86,95
North & South (e)	29,95	29,95	29,95
Oil Imperium	59,95	54,95	54,95
Omnicron Conspiracy	64,95	62,95	-
On the Road	69,95	69,95	69,95
Operation Stealth	**64,95**	**64,95**	**72,95**
Oriental Games	59,95	-	-
Out Zone	64,95	64,95	-
P.P.Hammer	54,95	-	-
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Paradroid 90	64,95	64,95	-
PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
Phantasie Bonus Ed.	69,95	-	69,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Platinum Top 4	59,95	-	-
Police Quest 2 *	96,95	96,95	96,95
Police Quest 3	-	-	96,95
Pool of Radiance	68,95	-	68,95
Pools of Darkness	-	-	74,95
Ports of Call	59,95	-	84,95
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
Power Pack	69,95	69,95	-
Power Slide	64,95	64,95	-
Predator 2	62,95	62,95	62,95
Prehistoric	54,95	54,95	66,95
Prince of Persia	**69,95**	**69,95**	**73,95**
Proflight	**94,95**	**84,95**	-
Projectyle	68,95	68,95	-
Projekt Prometheus	64,95	64,95	a. A.
Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95
Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95
R-Type 2	67,95	67,95	-
R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95
Railroad Tycon	78,95	-	84,95
Red Baron (d)	96,95	-	96,95
Return of Medusa 2	66,95	66,95	-
Revelation	**54,95**	**54,95**	**64,95**
Rise o.t. Dragon	82,95	-	82,95
Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95
Robocop 2	59,95	59,95	-
Robin Hood	63,95	-	74,95
Rollerbabes	-	-	72,95
Rolling Ronnie	69,95	a. A.	a. A.
Rules of Engagement	-	-	79,95
Sands of Fire	-	-	74,95
Search for the Titanic	74,95	-	74,95
Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Sega Smash Hits	69,95	-	69,95
Secret Weapons o. Luftw.	-	-	94,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim City Architecture 1	44,95	-	44,95
Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95
Sim Earth	a. A.	a. A.	96,95
Sorcerian	-	-	79,95
Space Quest 3 * (d)	96,95	96,95	96,95
Space Quest 4	96,95	-	96,95
Speedball 2	64,95	64,95	79,95
Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Spirit of Excalibur	74,95	-	84,95
Starflight	64,95	69,95	64,95
Starflight 2	66,95	-	-
Starlord	64,95	-	-
Stellar 7	62,95	-	62,95
Stratego	64,95	64,95	64,95
Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-
Super Off Road	69,95	69,95	-
Supermacy	75,95	75,95	89,95
Switchblade 2	64,95	64,95	-
Sword of Aragon	74,95	-	74,95
Team Suzuki	62,95	62,95	-
Team Yankee	72,95	72,95	79,95
Terminator 2	62,95	62,95	72,95
The Cardinal o. t. Krem.	**64,95**	-	-
The Hunt f. t. Red Oct.	-	62,95	72,95
The Killing Game Show	**59,95**	**59,95**	-
The Winning Team	69,95	69,95	-
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Thunderhawk	74,95	74,95	82,95
Time Quest	-	-	78,95
Tony LaRussa Ult. Baseb.	-	-	83,95
Total Recall	62,95	62,95	69,95
Toyota Celica	59,95	59,95	-
Tracon 2	89,95	-	-
Traders	69,95	69,95	-
Train it	77,95	-	77,95
Transatlantic	a. A.	-	-
Transworld	62,95	62,95	68,95
Turrican 2	64,95	64,95	-
TV Sports Basket Ball	74,95	-	79,95
TV Sports Football (e)	39,95	39,95	39,95
Ultima Martian Dreams	-	-	64,95
Ultima 5	74,95	74,95	74,95
Ultima 6	-	-	89,95
UMS 2	72,95	72,95	82,95
USS John Young	54,95	-	-
Vaxine	**59,95**	**59,95**	**59,95**
Vroom	64,95	64,95	-
War in the Middle Eath	-	**57,95**	-
Warlock the Avenger	64,95	64,95	-
Warlords *	67,95	-	67,95
Warrior of Darkness	72,95	72,95	72,95
Wayne Gretzkey Icehock.	69,95	69,95	69,95
Wayne Gretzkey Iceh. 2	a. A.	a. A.	79,95
Wheels of Fire	72,95	72,95	-
Wild West World	84,95	-	87,95
Wing Commander	a. A.	a. A.	84,95
Wing Commander 2	-	-	78,95
Wing C. Miss. 1 oder 2	a. A.	a. A.	44,95
Wing C. Speech	-	-	44,95
Winning 5	73,95	73,95	-
Winzer	68,95	68,95	72,95
Wolfpack	72,95	-	84,95
World Champ. Box. Man.	54,95	54,95	54,95
Worlds at War	-	-	72,95
Wonderland	75,95	75,95	89,95
Wrath of the Demon	69,95	69,95	79,95
Wreckers	66,95	66,95	66,95
X Copy Prof. m. Hardware	79,95	-	-
Xenon 2	69,95	69,95	64,95
Xiphos	69,95	69,95	-
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Zarathrusta	62,95	62,95	-
Z-Out	**59,95**	-	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

Joysticks:

Competition Pro, Standard schwarz	DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent-grün	DM 34,95
Competition Pro, Standard transparent-rot	DM 34,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM 39,95

ZUBEHÖR:

Maus-Joystick Umschalter	DM 39,95
Reis-Ware Maus	DM 79,95
Color-Maus Graffiti	DM 89,95
Syncro Express	DM 99,-
Amiga Action Replay 2	DM 189,-

AMIGA 500 kompl. m. Maus um Wahnsinnspreis DM 799,-
AMIGA 500 kompl. m. Maus inkl. 1 MB Superpreis DM 859,-
AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 579,-

ACHTUNG: PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT

SPEICHERERWEITERUNG f. A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu, abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM 74,-
mit Uhr + Accu, abschaltbar, Garentie 12 Monate	DM 79,-
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Dungeon Master	DM 134,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Kick Off 2	DM 134,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Cinemare - 3 Spiele	DM 199,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Reilroad Tycoon	DM 149,95
mit Uhr + Accu, absch., + Elvira Mistress o.t. Dark	DM 144,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Monkey Island	DM 153,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Wolfpack	Dm 144,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + F 15 Strike Eagle 2	DM 153,95

SPEICHERERWEITERUNG f. A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB	1.0 MB	1.5 MB	1.8 MB
DM 178,-	DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-

SPEICHERERWEITERUNG f. A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB	1.0 MB	1.5 MB	2.3 MB
DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-	DM 378,-

SPEICHERERWEITERUNG f. A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:

512 KB	1.0 MB	2.0 MB	4.0 MB	8.0 MB
DM 278,-	DM 318,-	DM 376,-	DM 568,-	DM 928,-

SPEICHERERWEITERUNG f. A 1000 extern 2.0 MB DM 498,-

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN:

3.5" Floppy Drive ext., slimline abschaltbar f. A 500	DM 154,-
3.5" Floppy Drive ext., slimline abschaltbar f. Atari	DM 169,-
5.25" Floppy Drive ext., slimline abschaltbar f. A 500	DM 194,-
3.5" Floppy Drive extern, slimline + Kick Off 2, RVF, Beast 2 Battle Squadron	DM 269,50
3.5" Floppy Drive intern, f. A 500	DM 154,-
Laufwerke f. PC 3.5" 1.44 MB	DM 159,-
5.25" 1.2 MB	DM 169,-
Einbaurahmen für 3.5" Laufwerke	DM 20,-

FESTPLATTEN SCSI kompl. Systeme für A 500 im formschönen Gehäuse ALF 2 Autoboot extern:

40 MB Oktagon 20 ms	DM 1098,-
52 MB Oktagon 15 ms	DM 1368,-
85 MB Oktagon 15 ms	DM 1786,-
105 MB Oktagon 15 ms	DM 1898,-

FESTPLATTEN Laufwerke f. A 2000 SCSI-ALF 3 High-Performance:

52 MB 15 ms	DM 1264,-
85 MB 19 ms	DM 1682,-
105 MB 11 ms	DM 1747,-

weitere Größen auf Anfrage

Original Commodore Turboboard 25 MHz	inkl. 2 MB Ram	DM 1598,-
	inkl. 4 MB Ram	DM 1898,-
Kupke/Golem Turboboard	inkl. 2 MB Ram	DM 1498,-

Flicker Fixer f. A 500/2000	DM 348,-
m. Multiscreen-Monitor	DM 1149,-

DRUCKER:

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM 898,-
Fujitsu DL 1100 Color	DM 998,-
MITA Laser Drucker LP-X1 11 Seiten pro Min./250 Blatt	DM 2798,-

Soundkarte "SOUNDBLASTER" Vers. 2.0 dt. DM 379,-

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-GAMES UND ANWENDUNGEN AUF ANFRAGE

NEU * NEU * NEU
IM SAARLAND
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 14.00 bis 18.00 Uhr
Tel.: 06841/64587

NEU * NEU * NEU
IN HESSEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00 bis 18.00 Uhr
FRANKFURT
Tel.: 069/627489

NEU * NEU * NEU
IN BAYERN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00-18.00
MÜNCHEN
Tel. 089/761908

NEU * NEU * NEU
IN NORDRHEIN WESTFALEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00-18.00
KAMEN
Tel. 02307/72181

NEU * NEU * NEU
IN BADEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00-18.00
FREIBURG
Tel. 0761/382590

3,5"-Floppy Drive extern DM 154,00

System/e: alle Amigas
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
Selbstkosten-PD-Pool, Diskmagazin, eigene PD-Serie, Beratung etc.
Besonderheiten: offen für alles, u.U. Untergruppe 'Archimedes'

Name: Future All e.V.
Anschrift: Alte Str. 8
5340 Bad Honnef 6, *Infos bei:*
Ralf Kalkowsky
Eichendorffstr. 30, 4047 Dormagen 5
Tel. & BTX: 02106/45835
System/e:
Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten:
7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool für fast alle Rechner, sechswöchige Clubmag (kostenl. Kleinanzeigen), Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen
Besonderheiten: Zusammenschluß v. Computerfreaks, die die Computerei als Hobby betrachten, das n. in Arbeit ausarten soll.

Name:
James Lloyd Archimedes Club Deutschland
Anschrift: W. Schaufler
Höhenstr.31, 6926 Kirchardt-Berwangen
Mailbox (k. A.): 07266/2825
System/e:
Archimedes
Bedingungen/Kosten: k. A.
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool, Mailbox, Workshops, Hardware-Miet-Service, Scan-Service, Clubmag, Rabatte bei Einkauf
Besonderheiten: keine

Name: DRAGI – Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift: DRAGI
z.H. Herrn Müller
Brühler Str.42
5353 Mechernich-Firmenich
System/e:
Atari STs
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Softwarevermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.
Besonderheiten: Diskettenmagazin geplant, aktive Mitarbeit erwünscht

---

Name: Go Arie Go
Anschrift: Jürgen Tumbrink
Rilkeweg 1, 4402 Greuen 1
Tel.: 02571/2082 oder 05901/1801
System/e:
Amiga, PC, C-64, Sharp MZ-800
Bedingungen/Kosten:
Treffen jeden Samstag, Beitrag: vier Mark monatl., unentschuldigtes Fehlen eine Mark, Alkohol beim Spielen verboten
Anzahl der Mitglieder: fünf
Aktionen/Leistungen: k. A.
Besonderheiten:
Es wird nur gespielt

Name: Fantasy Club Amiga
Anschrift: Markus Maly
Hauptstraße 40/9, A-1140 Wien
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Einmalige Gebühr v. zehn Mark/70 öS
Anzahl der Mitglieder: ca. 35
Aktionen/Leistungen:
Tips & Tricks, Hard- u. Softwareservice, Anwenderhilfen, Zeitschriftenliste, Demos
Besonderheiten: unendl. Garantie auf jedes Programm

Name: 64'er Spiele Club
Anschrift: Wolfgang Weitzdörfer
Fürstenstr. 15
8969 Dietmannsried bei Kempten
Tel.: 08374/8688
System/e:
C-64
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, monatl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubmag, Vorstellung privater Programme, Soft- und Hardware-Flohmarkt
Besonderheiten: weitere Informationen geg. eine Mark in Briefmarken

---

Name: The ultimate ComputerClub
Anschrift: Alexander Carbin
Birkengangstr. 26, W-5190 Stolberg
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten: keine (Abo d. Clubmags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool, Clubmag (zwei Disks) zweimonatl.
Besonderheiten:
Infos bei: Martin Hammers, Am Kleekamp 33, 5180 Eschweiler

Name: SBS World
Anschrift: Ole Brandenburg
Hariehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim
Tel.: 05382/4858
System/e:
Amiga, ST, C-64, PC, Mega Drive, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
monatl. 60 Pfennige
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: An- und Verkauf v. Amiga-Originalen, verbilligte Software, Cheats & Lösungen, Info-Heft alle vier Wochen
Besonderheiten: keine

Name: Europe
Anschrift: Amiga:
Daniel Kempkes, Bömkesweg 56
4290 Bocholt
C-64: Dirk Denker
Mühlenweg 39, 4290 Bocholt
System/e:
Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: Besitz v. neuesten Demos bzw. Public Domain
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: regelmäßiger Tausch neuester Demos/PD, Kontaktsuche zu Demogruppen
Besonderheiten:
PLKs/Postfach werden n. anerkannt, nur Privatadressen

Name: The last CPC-Club
Anschrift: Frank Beckmann
Au-Str. 1, W-8075 Vohburg
Tel.: 08457/1446 (ab 18h)
System/e: Schneider CPC
Bedingungen/Kosten:
Besitz eines CPCs
Anzahl der Mitglieder: zwei
Aktionen/Leistungen:
Tausch, An- und Verkauf v. Spielen, Tips & Tricks, Hotline, Sammeleinkauf
Besonderheiten: nur Cass.!

Name: KaNi-Computer-Club
Anschrift: Michael Nithammer
Brachtenbecker Weg 39, W-5990 Altena
System/e:
PC
Bedingungen/Kosten:
Jahresbeitrag 20 Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
kostenl. zweimonatl. Clubmag (Disk), Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen, Adressenvermittlung, Sammelbestellungen
Besonderheiten:
Info geg. 60 Pfennige Rückporto

Name: Magic Power
Anschrift: An't Pumpwark 7
2942 Jever
oder
Herrengarten 11, 2942 Jever
Tel.: 04461/5772
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, desweiteren monatl. zwei Mark
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubmag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen
Besonderheiten:
Originalspielverleih

Name: Hot Shot
Anschrift: Sebastian Heckhoff
Geeste 21, Velen 4282
Tel.: 02863/2752
Fax: 02863/4541
System/e:
Sega Master, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, danach monatl. vier Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Clubmag ab '92, Hotline, Softverleih, -tausch, -an- und -verkauf, Tips etc.
Besonderheiten: keine

Name: Warrior-Club
Anschrift: Alois Latzelsberger
Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33
Tel.: 030/8262888
System/e:
Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
25 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: z Zt. 30
Aktionen/Leistungen:
kostenl. vierteljährl. Clubzeitung, Hotline, Trödelmarkt
Besonderheiten: Spezialisierung auf amerikanische NES-Module

Name:
The Club for Everybody
Anschrift:
Marc Gautier
Scheideschloot 20
2990 Papenburg 1
Tel.: 04961/72751
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: sechs Mark in Briefmarken zweimonatl.
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Clubmag zweimonatl., Hotline (Mi. u. Do., 15-17h)
Besonderheiten: keine

Name: C-64 'n' Action-Club
Anschrift: Thomas Neugebauer
Ostring 162, 6231 Schwalbach
System/e:
C-64
Bedingungen/Kosten:
zweimonatl. 4,50 Mark
Anzahl der Mitglieder: sechs
Aktionen/Leistungen:
Clubzeitung vierteljährl., monatl. Clubtreffen, jährl. Clubdisk, User-vermittlung, halbjährl. Party
Besonderheiten: keine

Name: The Strike Force 2000 Soft
Anschrift: S. Konarkowski
Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck
System/e:
C-64
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme zehn Mark, desweiteren fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubzeitung (gratis), Wettbewerbe, PD-Soft
Besonderheiten: keine

Name:
VASC – Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift: Opperer Sascha
Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e:
Atari ST, Schneider CPC 464
Bedingungen/Kosten:
18 Mark (120 öS) jährl., bzw. 10 Mark (70 öS)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen
Besonderheiten: keine

Name: Amiga-Club Deutschland
Anschrift: Andreas Conradt
Lerchenkamp 19
2000 Hamburg 61
Tel.: 040/5591968
oder:
Artur Boebel
Halstenbekerstr. 13d,
2000 Hamburg 61
Tel.: 040/5591764
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark monatl. (alles eingeschlossen)
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
zweimonatl. Clubdisk, PD-Disketten gratis, Rabatte/Sammeleinkauf, Einsteigerhilfen, Erfahrungsaustausch
Besonderheiten: keine Altersbegrenzung, anfängerfreundl., Auslandsmitgliedschaften geg. Aufpreis

---

Name:
Computerclub Hohenlimburg
Anschrift: Hans-Werner Wiekhusen
Im Klosterkamp 16, 5800 Hagen 5
Tel.: 02334/54733
System/e: PC
Bedingungen/Kosten:
ledigl. Portoauslagen



Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Erfahrungsaustausch/Hilfe
Besonderheiten: keine

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift: Bastian Küpper
Residenza Andromeda 10
I-20080 Basiglio/Milano 3
Tel. + Fax: 0039-2-90785338
System/e:
Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark (fünf sFr, 35 öS, alles inklusive)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen:
Clubmag alle vier Monate, Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.
Besonderheiten: einer der größten Amiga-Clubs Italiens

Name:
Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift: SMGBFC
Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27
Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e:
Game Boy
Bedingungen/Kosten:
kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Erstattung der Versandkosten für das monatl. erscheinende Clubmagazin 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährl.)
Anzahl der Mitglieder:
über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Hotline, Clubrabatte
Besonderheiten:
Probeausgabe der 'Joypad' und weitere Infos geg. 1,40 Mark Rückporto

---

Name: Amiga Tigers
Anschrift: Nico Pothmann
Mont-Cenis-Str. 121, 4690 Herne
Tel.: 02323/10507
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
zwei Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: drei
Aktionen/Leistungen: einmal jährl. Kick-Off-Turnier, Spieletips
Besonderheiten: keine

Name: Amiga Vice Club
Anschrift: Ingo Klotzsch
Ahltenerstr. 52b, 3160 Lehrte
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten: drei Mark monatl. für Disk und Porto
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubdisk, PD-Versand, Tips & Hilfen
Besonderheiten:
Infodisk geg. 2,50 Mark

Name: Commodore Computer Club
Anschrift: Andy Ortmeier
Zum Teich 1, 4543 Lienen
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme: sechs Mark, danach halbjährl. zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: vier
Aktionen/Leistungen:
einmal jährl. Clubzeitung, Preisvergleiche, Treffen, Infos über die Firma mit dem 'C'
Besonderheiten: keine

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift: Wilhelm van Beek
Schmelenheide 30, 4194 Bedburg-Hau
Tel.: 02821/69917
System/e:
Atari St, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, monatl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener Atari ST, Kontakt-, Info- und Erfahrungsaustausch, Einsteigerhilfen, Beratung auch für Nichtmitglieder
Besonderheiten: keine

Name: The real wild Dudes
Anschrift: Tobias Kück
Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven
oder: Harry Rink
Straßburger Platz 2
2850 Bremerhaven
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
alle zwei Monate zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubmagazin, Grafik- und Animationswettbewerbe mit DPaint 3, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben
Besonderheiten: Weitere Infos geg. zwei Mark Rückporto

Name: NES Power Club II
Anschrift: Marco Sennholz
Handwerkstr. 19, 2800 Bremen 19
System/e:
NES
Bedingungen/Kosten:
vierteljährl. zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubzeitung, zweimonatl. Preisausschreiben, Tauschbörse, kleine Altersbeschränkung
Besonderheiten: keine

Name: The Untouchables
Anschrift: Klaus Watschinger
Roseggerstr. 2, 6020 Innsbruck
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
Man sollte im Raum Innsbruck/Tirol wohnen; Mindestalter elf Jahre
Anzahl der Mitglieder: vier
Aktionen/Leistungen:
Anfängerhilfen, Treffen, Spieletips, Tauschbörse, Infoblätter, mind. einmal jährl. ein Wettbewerb
Besonderheiten: keine

Name: Powerkonsolenclub
Anschrift: Christian Lepka
Am Bischofskamp 71,
4100 Duisburg 11
Tel.: 0203/595314
System/e:
Atari Lynx, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
Besitz beider Systeme, einmal monatl. Clubtreff in Marseloh
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
monatl. Treff, Comlynxen
Besonderheiten: Clubausweise

Name: TCP
Anschrift: Andreas Magerl
Hochplattenweg 4, 8212 Übersee
Tel.: 08642/6697
System/e:
alle
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme: zehn Mark (Antrag mit Rückporto anfordern)
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: Sonderpreise bei Soft- Hardware, Erfahrungsaustausch, Kontaktvermittlung
Besonderheiten: keine monatl. Beiträge

Name: T.R.T.
Anschrift: Sven Kleefeld
Goldregenweg 7, 3170 Gifhorn
System/e:
Amiga, C-64, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
eine Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: neun
Aktionen/Leistungen:
Modulverleih, monatl. Clubheft (separat f. jedes System), Wettbewerbe, Digi-Service
Besonderheiten: keine

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift: Christian Lohmann
Ringstraße 2, 8702 Burggrumbach
System/e:
C-64/128
Bedingungen/Kosten:
monatl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: zwölf
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubzeitung, monatl. Preisausschreiben
Besonderheiten:
Infos geg. Rückporto

Name: Power Club
Anschrift: Mario Gatulli
Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49
Tel.: 030/7462509
System/e:
PC
Bedingungen/Kosten:
Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubzeitung, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen
Besonderheiten: bis zu fünf PD-PRGs pro Woche sind umsonst

Name: D.K.S.
Anschrift: Daniel Krüger
Virchow Str. 5,
O-2000 Neubrandenburg
System/e:
alle CPCs
Bedingungen/Kosten: k. A.
Aktionen/Leistungen:
kostenl. Clubmag
Besonderheiten: keine

Name:
A.U.C.H.
(Amiga User Club Herten)
Anschrift: Timo Gertenbach
Blitzkuhlenstr. 22,
4350 Recklinghausen
System/e:
alle Amiga
Bedingungen/Kosten: Besitz eines Amigas, vier Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen:
Clubtreffen, Grafik- und Musikerstellung, Problemhilfe, Feten, eigene PD-Serie, PD-Tauschtage, Ra-

batte für Mitglieder, Kontakeherstellung
Besonderheiten: Musikerstellung mit Oktalyzer, Club-T-Shirt

Name: A.L.E.X.-Software
Anschrift:
Zellerstr. 66, 6800 Mannheim 1
Tel.: 0621/372892
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: Clubbeitrag fünf Mark monatl. bzw. 50 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: fünf
Aktionen/Leistungen:
Hilfestellungen, Mailbox, zweimal jährl. Clubdisk
Besonderheiten: Aufnahme ab 15 Jahren mögl., Grundkenntnisse werden vorausgesetzt

---

Name: I.A.S.C. (Internationaler Amiga Software Club)
Anschrift: Höhenweg 20
7290 Freudenstadt 1, *System/e:*
Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
Anmeldegebühr zehn Mark, monatl. sieben Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubmagazin, Geburtstagsüberraschung, Clubausweis
Besonderheiten:
Mitgliedschaftsantrag geg. Rückporto, Mitgliedschaft n. erforderl.

Name: PC-Freak-Club
Anschrift: Jan van der Meulen
Dianastraße 8a, 6100 Darmstadt 12
Tel.: 06151/375113
oder Frank Wessely
Wilsstraße 13, 6100 Darmstadt 12
Tel.: 06151/371949
System/e: PC und Kompatible
Bedingungen/Kosten:
7,50 pro Person
Anzahl der Mitglieder: 34
Aktionen/Leistungen:
Tausch, monatl. Clubzeitung, vierteljährl. Clubdisk, Wettbewerbe
Besonderheiten: k. A.

Name: Blue System
Anschrift: Frank Willeke
Turmstr. 71, 4220 Dinslaken
System/e: alle
Bedingungen/Kosten:
acht Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 74
Aktionen/Leistungen:
kostenl. vierteljährl. Clubmag, Wettbewerbe
Besonderheiten: Club richtete sich nach den Wünschen der Mitglieder

---

Name: The Electronic System
Anschrift:
C-64: T.E.S.
Landwehr 1, 4230 Wesel
Amiga: T.E.S.
Isselsiedlung 5,
4236 Hammwinkeln 1
System/e:
Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: einmalige Aufnahmegebühr: zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool, kostenl. Clubdisk
Besonderheiten: keine

Name: The Real Computer Club
Anschrift: Oliver Tretbar
Nordstraße 16, 6842 Bürstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
drei Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubmag, vierteljährl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben
Besonderheiten:
Infos gegen Rückumschlag, eigene PD-Serie in Planung

Name: Amiga-Tigers
Anschrift: Nico Pothmann
Mont-Cenis-Str. 121, 4690 Herne 1
System/e:
Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
drei Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: drei
Aktionen/Leistungen: zweimonatl. Clubmag, Hotline, Club-Karte
Besonderheiten: keine

Name: Cytax
Anschrift: Katrin Schopf
An der Mühle 53, 2000 Hamburg 4
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder:
ca. 100 international
Aktionen/Leistungen: zweimonatl. Clubmag, Treffen, Tausch
Besonderheiten: größtenteils Anfänger, viele Mädchen

Name: The world of Amiga
Anschrift: Ramin Fatemieh
Erlesäcker 10, 7272 Altensteig
oder: Thomas Mündler
Grenzweg 35, 7272 Altensteig
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten: drei Mark Aufnahme, danach zwei Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
vierteljährl. Clubmag, Weihnachtsgeschenk, PD-Pool
Besonderheiten: Clubkonto

Name: Pentagramm
Anschrift: Thomas Eisenberg
Ginsterweg 3a, 5750 Menden 1
Tel.: 02373/64821 o. 65405
System/e:
C-64
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: vier
Aktionen/Leistungen:
monatl. Diskmag, Tauschbörse, halbjährl. Treffen
Besonderheiten:
Infos geg. zwei Mark

Name:
Computerclub Weinheim e.V.
Anschrift: Jürgen Kühn
Sommergasse 105, 6940 Weinheim
Tel.: 06201/56585
System/e:
PC, Amiga, ST, C-64/128
Bedingungen/Kosten:
Jugendl.: 20 Mark jährl., Volljährige: 40 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen:
zweimal monatl. Clubabend, Projektabende, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.
Besonderheiten: Mitgliedschaft währt mindestens ein Jahr

ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	**-**	**-**	**A**
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	**L**	**P**	**A**
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	**L**	**P**	**A**
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	**L**	**P**	**A**
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira Mistress of the dark	**L**	**P**	**-**
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Dreams	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Galdregon's Domain	L	-	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	**(L**	**P)**	**A**
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Kaef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Loom	L	-	-
Lords of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	**L**	**P**	**-**
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	**(L**	**P)**	**A**
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	**L**	**-**	**-**
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	**(L**	**P)**	**A**
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	**(L**	**P)**	**A**
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	**L**	**P**	**A**
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	**L**	**-**	**-**
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	**L**	**-**	**-**
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	**-**	**-**	**A**
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1 WING COMMANDER incl. SECRET MISSION 1 und 2 — IBM PC 169,00

2 SECRET OF MONKEY ISLAND

Amiga	74,90
Atari ST	74,90
PC VGA	89,90
PC EGA	69,90

- komplett deutsch -

3 RAILROAD TYCOON

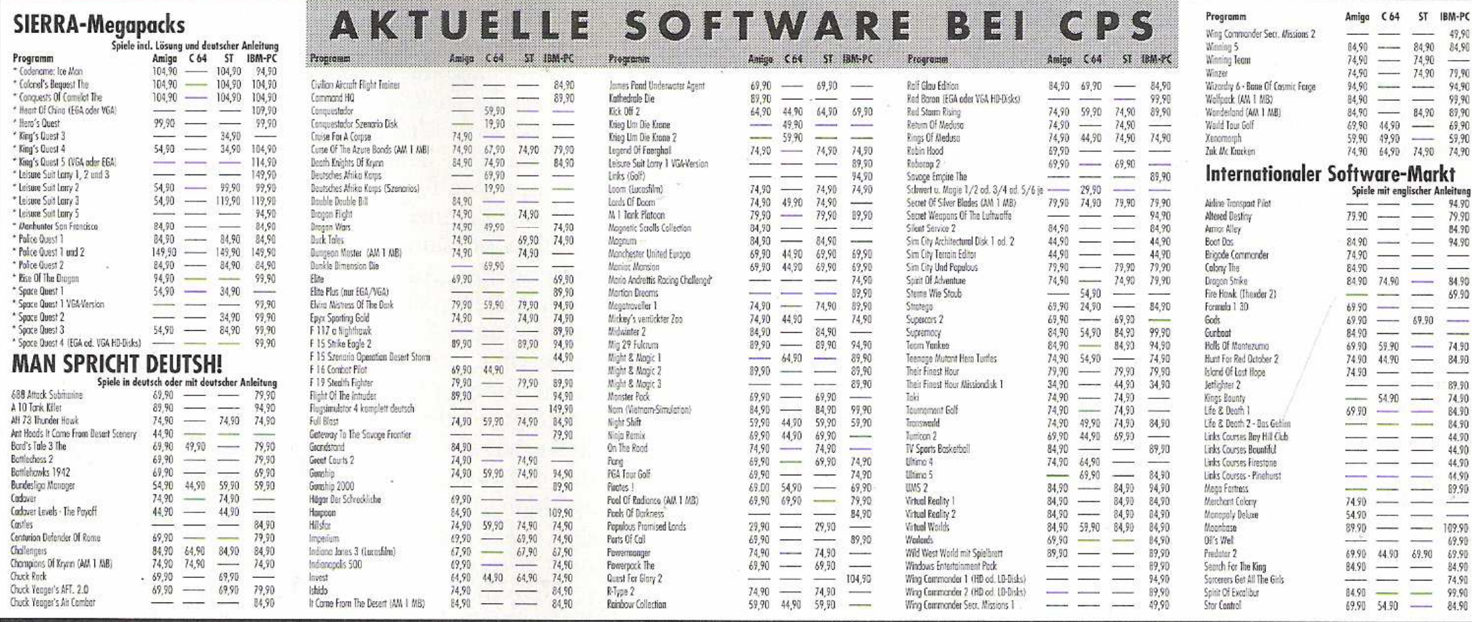
Amiga	84,90
Atari ST	84,90
IBM PC	84,90

		Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
4.	FATE-GATES OF DAWN	79,90			
5.	SIM EARTH				84,90
6.	EYE OF THE BEHOLDER	84,90			84,90
7.	LEMMINGS	69,90		69,90	89,90
8.	BUCK ROGERS	89,90	64,90		89,90
9.	ULTIMA 6		79,90		89,90
10.	CHAOS STRIKES BACK	69,90		69,90	

CPS Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ab Mitte November in neuen Geschäftsräumen! Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!



SIERRA-Megapacks

Spiele incl. Lösung und deutscher Anleitung

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
* Codename: Ice Man	104,90	—	104,90	94,90
* Colonel's Bequest The	104,90	—	104,90	104,90
* Conquests Of Camelot The	104,90	—	104,90	104,90
* Heart Of China (EGA oder VGA)	—	—	—	109,90
* Hero's Quest	99,90	—	—	99,90
* King's Quest 3	—	—	34,90	—
* King's Quest 4	54,90	—	34,90	104,90
* King's Quest 5 (VGA oder EGA)	—	—	—	114,90
* Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	—	—	—	149,90
* Leisure Suit Larry 2	54,90	—	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 3	54,90	—	119,90	119,90
* Leisure Suit Larry 5	—	—	—	94,90
* Manhunter San Francisco	84,90	—	—	84,90
* Police Quest 1	84,90	—	84,90	84,90
* Police Quest 1 und 2	149,90	—	149,90	149,90
* Police Quest 2	84,90	—	84,90	84,90
* Rise Of The Dragon	94,90	—	—	99,90
* Space Quest 1	54,90	—	34,90	—
* Space Quest 1 VGA-Version	—	—	—	99,90
* Space Quest 2	—	—	34,90	99,90
* Space Quest 3	54,90	—	84,90	99,90
* Space Quest 4 (EGA od. VGA HD-Disks)	—	—	—	99,90

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
688 Attack Submarine	69,90	—	—	79,90
A 10 Tank Killer	89,90	—	—	94,90
AH 73 Thunder Hawk	74,90	—	74,90	74,90
Ant Heads It Came From Desert Scenery	44,90	—	—	—
Bard's Tale 3 The	69,90	49,90	—	79,90
Battlechess 2	69,90	—	—	79,90
Battlehawks 1942	69,90	—	—	69,90
Bundesliga Manager	54,90	44,90	59,90	59,90
Cadaver	74,90	—	74,90	—
Cadaver Levels - The Payoff	44,90	—	44,90	—
Castles	—	—	—	84,90
Centurion Defender Of Rome	69,90	—	—	79,90
Challengers	84,90	64,90	84,90	84,90
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	74,90	74,90	—	74,90
Chuck Rock	69,90	—	69,90	—
Chuck Yeager's AFT. 2.0	69,90	—	69,90	79,90
Chuck Yeager's Air Combat	—	—	—	84,90

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
Civilian Aircraft Flight Trainer	—	—	—	84,90
Command HQ	—	—	—	89,90
Conquestador	—	59,90	—	—
Conquestador Szenario Disk	—	19,90	—	—
Cruise For A Corpse	74,90	—	—	—
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	74,90	67,90	74,90	79,90
Death Knights Of Krynn	84,90	74,90	—	84,90
Deutsches Afrika Korps	—	69,90	—	—
Deutsches Afrika Korps (Szenarios)	—	19,90	—	—
Double Double Bill	84,90	—	—	—
Dragon Flight	74,90	—	74,90	—
Dragon Wars	74,90	49,90	—	74,90
Duck Tales	74,90	—	69,90	74,90
Dungeon Master (AM 1 MB)	74,90	—	74,90	—
Dunkle Dimension Die	—	69,90	—	—
Elite	69,90	—	—	69,90
Elite Plus (nur EGA/VGA)	—	—	—	89,90
Elvira Mistress Of The Dark	79,90	59,90	79,90	94,90
Epyx Sporting Gold	74,90	—	74,90	74,90
F 117 a Nighthawk	—	—	—	89,90
F 15 Strike Eagle 2	89,90	—	89,90	94,90
F 15 Szenario Operation Desert Storm	—	—	—	44,90
F 16 Combat Pilot	69,90	44,90	—	—
F 19 Stealth Fighter	79,90	—	79,90	89,90
Flight Of The Intruder	89,90	—	—	94,90
Flugsimulator 4 komplett deutsch	—	—	—	149,90
Full Blast	74,90	59,90	74,90	84,90
Gateway To The Savage Frontier	—	—	—	79,90
Grandstand	84,90	—	—	—
Great Courts 2	74,90	—	74,90	—
Gunship	74,90	59,90	74,90	94,90
Gunship 2000	—	—	—	89,90
Hägar Der Schreckliche	69,90	—	—	—
Harpoon	84,90	—	—	109,90
Hillsfar	74,90	59,90	74,90	74,90
Imperium	69,90	—	69,90	74,90
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	67,90	—	67,90	67,90
Indianapolis 500	69,90	—	—	74,90
Invest	64,90	44,90	64,90	74,90
Ishido	74,90	—	—	84,90
It Came From The Desert (AM 1 MB)	84,90	—	—	84,90
James Pond Underwater Agent	69,90	—	69,90	—
Kathedrale Die	89,90	—	—	—
Kick Off 2	64,90	44,90	64,90	69,90
Krieg Um Die Krone	—	49,90	—	—
Krieg Um Die Krone 2	—	59,90	—	—
Legend Of Faerghail	74,90	—	74,90	74,90
Leisure Suit Larry 1 VGA-Version	—	—	—	89,90
Links (Golf)	—	—	—	94,90
Loom (Lucasfilm)	74,90	—	74,90	74,90
Lords Of Doom	74,90	49,90	74,90	—
M 1 Tank Platoon	79,90	—	79,90	89,90
Magnetic Scrolls Collection	84,90	—	—	—
Magnum	84,90	—	84,90	—
Manchester United Europa	69,90	44,90	69,90	69,90
Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90
Mario Andrettis Racing Challenge	—	—	—	74,90
Martian Dreams	—	—	—	89,90
Megatraveller 1	74,90	—	74,90	89,90
Mickey's verrückter Zoo	74,90	44,90	—	74,90
Midwinter 2	84,90	—	84,90	—
Mig 29 Fulcrum	89,90	—	89,90	94,90
Might & Magic 1	—	64,90	—	89,90
Might & Magic 2	89,90	—	—	89,90
Might & Magic 3	—	—	—	89,90
Monster Pack	69,90	—	69,90	—
Nam (Vietnam-Simulation)	84,90	—	84,90	99,90
Night Shift	59,90	44,90	59,90	59,90
Ninja Remix	69,90	44,90	69,90	—
On The Road	74,90	—	74,90	—
Pang	69,90	—	69,90	74,90
PGA Tour Golf	69,90	—	—	74,90
Pirates !	69,00	54,90	—	69,90
Pool Of Radiance (AM 1 MB)	69,90	69,90	—	79,90
Pools Of Darkness	—	—	—	84,90
Populous Promised Lands	29,90	—	29,90	—
Ports Of Call	69,90	—	—	89,90
Powermonger	74,90	—	74,90	—
Powerpack The	69,90	—	69,90	—
Quest For Glory 2	—	—	—	104,90
R-Type 2	74,90	—	74,90	—
Rainbow Collection	59,90	44,90	59,90	—
Ralf Glau Edition	84,90	69,90	—	84,90
Red Baron (EGA oder VGA HD-Disks)	—	—	—	99,90
Red Storm Rising	74,90	59,90	74,90	89,90
Return Of Medusa	74,90	—	74,90	—
Rings Of Medusa	74,90	44,90	74,90	74,90
Robin Hood	69,90	—	—	—
Robocop 2	69,90	—	69,90	—
Savage Empire The	—	—	—	89,90
Schwert u. Magie 1/2 od. 3/4 od. 5/6 je	—	29,90	—	—
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	79,90	74,90	79,90	79,90
Secret Weapons Of The Luftwaffe	—	—	—	94,90
Silent Service 2	84,90	—	—	84,90
Sim City Architectural Disk 1 od. 2	44,90	—	—	44,90
Sim City Terrain Editor	44,90	—	—	44,90
Sim City Und Populous	79,90	—	79,90	79,90
Spirit Of Adventure	74,90	—	74,90	79,90
Steine Wie Staub	—	54,90	—	—
Stratego	69,90	24,90	—	84,90
Supercars 2	69,90	—	69,90	—
Supremacy	84,90	54,90	84,90	99,90
Team Yankee	84,90	—	84,90	94,90
Teenage Mutant Hero Turtles	74,90	54,90	—	74,90
Their Finest Hour	79,90	—	79,90	79,90
Their Finest Hour Missiondisk 1	34,90	—	44,90	34,90
Toki	74,90	—	74,90	—
Tournament Golf	74,90	—	74,90	—
Transworld	74,90	49,90	74,90	84,90
Turrican 2	69,90	44,90	69,90	—
TV Sports Basketball	84,90	—	—	89,90
Ultima 4	74,90	64,90	—	—
Ultima 5	—	69,90	—	84,90
UMS 2	84,90	—	84,90	94,90
Virtual Reality 1	84,90	—	84,90	84,90
Virtual Reality 2	84,90	—	84,90	84,90
Virtual Worlds	84,90	59,90	84,90	84,90
Warlords	69,90	—	—	84,90
Wild West World mit Spielbrett	89,90	—	—	89,90
Windows Entertainment Pack	—	—	—	89,90
Wing Commander 1 (HD od. LD-Disks)	—	—	—	94,90
Wing Commander 2 (HD od. LD-Disks)	—	—	—	89,90
Wing Commander Secr. Missions 1	—	—	—	49,90
Wing Commander Secr. Missions 2	—	—	—	49,90
Winning 5	84,90	—	84,90	84,90
Winning Team	74,90	—	74,90	—
Winzer	74,90	—	74,90	79,90
Wizardry 6 - Bane Of Cosmic Forge	94,90	—	—	94,90
Wolfpack (AM 1 MB)	84,90	—	—	99,90
Wonderland (AM 1 MB)	84,90	—	84,90	89,90
World Tour Golf	69,90	44,90	—	69,90
Xenomorph	59,90	49,90	—	59,90
Zak Mc Kracken	74,90	64,90	74,90	74,90

Internationaler Software-Markt

Spiele mit englischer Anleitung

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
Airline Transport Pilot	—	—	—	94.90
Altered Destiny	79.90	—	—	79.90
Armor Alley	—	—	—	84.90
Boot Das	84.90	—	—	94.90
Brigade Commander	74.90	—	—	—
Colony The	84.90	—	—	—
Dragon Strike	84.90	74.90	—	84.90
Fire Hawk (Thexder 2)	—	—	—	69.90
Formula 1 3D	69.90	—	—	—
Gods	69.90	—	69.90	—
Gunboat	84.90	—	—	—
Halls Of Montezuma	69.90	59.90	—	74.90
Hunt For Red October 2	74.90	44.90	—	84.90
Island Of Lost Hope	74.90	—	—	—
Jetfighter 2	—	—	—	89.90
Kings Bounty	—	54.90	—	74.90
Life & Death 1	69.90	—	—	84.90
Life & Death 2 - Das Gehirn	—	—	—	84.90
Links Courses Bay Hill Club	—	—	—	44.90
Links Courses Bountiful	—	—	—	44.90
Links Courses Firestone	—	—	—	44.90
Links Courses - Pinehurst	—	—	—	44.90
Mega Fortress	—	—	—	89.90
Merchant Colony	74.90	—	—	—
Monopoly Deluxe	54.90	—	—	—
Moonbase	89.90	—	—	109.90
Oil's Well	—	—	—	69.90
Predator 2	69.90	44.90	69.90	69.90
Search For The King	84.90	—	—	84.90
Sorcerers Get All The Girls	—	—	—	74.90
Spirit Of Excalibur	84.90	—	—	99.90
Star Control	69.90	54.90	—	84.90

Händleranfragen erwünscht!

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:

bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

alte Bestelladresse nur noch bis 31.12.91
Franzstraße 7, 5000 Köln 41
alte Bestellannahme nur noch bis 31.12.91
Telefon (02 21)40 74 47
(02 21)40 68 88
(02 21)40 17 80
Telefax (02 21)40 19 89
Ab Mitte November in neuen Geschäftsräumen!

CPS FRANK HEIDAK
Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Telefonnummer !

neue Bestelladresse ab 15.11.91
Bürgerstraße 8 – 10, 5000 Köln 1
neue Bestellannahme ab 15.11.91
Telefon (02 21)25 69 83
Telefax (02 21)25 69 86
jetzt auch Ladenlokal ab 15.11.91
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

.... L P A PRG TEST ZUB
.... L P A PRG TEST ZUB
.... L P A PRG TEST ZUB
.... L P A PRG TEST ZUB

Bitte ankreuzen





EUROCARD

Ab Mitte November in neuen Geschäftsräumen! Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

Auftraggeber **Kundenmagazin (kostenlos)**

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: .... Kred. Karten - Firma: .... Verfall: ....

Kunden-Nr.: .... Karten-Nr.: ....



ELF

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Hersteller.

Heads will roll . . .

NATUR-KOST

Wirklich ein ganz und gar gewöhnliches Thema, das OCEAN da in ELF wieder aufwärmt: Der freundliche, durchweg sympathische Cornelius hat eine ihn liebende Freundin – aber nicht lange. Denn in dem geruhsamen Natur-Prospekt der Ocean-Grafiker treibt Necrilous sein Unwesen, der obligatorische Bösewicht aus der Schublade. Er verschleppt das Mädchen, um sie in einem Topf zu kochen. Daß Barbarei diesen Ausmaßes nicht hingenommen werden kann, versteht sich von selbst, und so macht sich Cornelius auf den beschwerlichen Weg durch acht Spielstufen, an deren Ende er schließlich Necrilous gegenübersteht.

In jeder Spielstufe muß Cornelius einige kleine Rätsel lösen, um bis zum Level-Endgegner vorstoßen zu können. So bedarf es zum Beispiel gleich zu Anfang eines gebratenen Huhnes, um den Wächter bestechen zu können, der die Tür zur zweiten Levelhälfte bewacht. Zu diesem Zweck muß in dem hochgetürmten, von Fauna und Flora überwucherten Plattform-Labyrinth die Feuerstelle, das Huhn und etwas Vogelfutter gefunden werden. Das Vogelfutter erhält ein kauziger Uhu, der im Austausch eine Feder rausrückt. Die Feder ist für den Zauberer bestimmt, der dafür eine alte Zeitung verschenkt. Die Zeitung schließlich gibt man dem Unglücklichen auf der Toilette, der sich artig mit einem Päckchen Streichhölzer bedankt. Logisch: Mit den Streichhölzern wird das Feuer entzündet um das Huhn gebraten.

Diese Sucherei geht natürlich nicht ohne Behinderungen ab: Feinde in großer Anzahl stürmen geradezu den Screen. Ausweichen und schnelles Abschießen hilft so gut wie gar nicht. Etwas Luft kann man sich nur durch die Extras verschaffen, die in den Shops reichlich zur Verfügung stehen. Für ihren Erwerb wird jedoch keinesfalls Geld verlangt, die Händler sind ganz im Gegnteil an Naturkost interessiert: Kräuter und kleine Tiere bringen sie dazu, vom Doppelschuß bis zum Extraleben insgesamt 16 Gegenstände herauszurücken. Sehr zu empfehlen: Der Flugapparat *(erspart das gefährliche Klettern)* und die Diagonalschüsse.

Trotz allen Hilfestellungen bleibt Elf jedoch ein äußerst temporeiches, bisweilen frustiges Jump-and-Run. Grafik, Sound und *(die leicht rukkelige)* Animation gehen in Ordnung und sind in beiden Versionen nahezu identisch. Ein wenig geschmacklos ist wohl nur die Guillotinen-Sequenz nach dem Game over – doch sie läßt sich abschalten. Elf wäre damit eigentlich kaum mehr als ein durchschnittliches, mäßig motivierendes Actionspiel. Jedoch: Die kleinen, feinen Rätsel und die Save-Option nach jedem überstandenen Level sorgen für anhaltenden Spielspaß. Der Kauf hingegen bleibt Geschmackssache. ■

Michael Suck

Mats sagt:

Wer gern Bekanntschaft mit Naturgeistern, Feen oder Gnomen sucht, wird vom klabautermann-umzingelten Elf schlichtweg be'geistert' sein, vorrausgesetzt, er ist ein Freund guter, alter Jump-and-Run-Geschichten.

Oceans niedliches Action-Abenteuer wirkt rein optisch zunächst wie ein Game aus vergangenen Tagen *(hier könnte die Länge des Bartes durchaus bis zu 'Down At The Trolls' oder 'Australopithecus Mechanicus' reichen)*, der Spielablauf hingegen fördert schnell die Feinheiten, sprich: die Story samt damit verbundener Adventure- und Rollenspiel-Charaktere, zutage: Ein Werkzeugschleifer, der sicherlich nicht nur ein Geheimnis verbirgt, ein droliger Store-Inhaber, ein weiser Uhu, der Mann auf dem fliegenden Teppich *(ausgeliehen aus 1001 Nacht?)* oder auch der auf dem Herz-Häuschen bieten Gelegenheit zu Smalltalk und mehr. Kleine, jump-and-run-typische Sprites überfluten den Screen und tragen mit ihrem filigran-drolligen Charakter gemeinsam mit 'nem finstren Sound zur richtigen Atmosphäre bei. Eine runde Sache.

»PRIMA«



Jump-and-Run . . .

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound (Amiga/ST)	9/7
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«



. . . nach Muster-Regeln.



Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE, POSTFACH 870, 3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!



EINMAL KANZLER SEIN

System: IBM & Komp. mit HD, 3.5"-/ 5.25"-Format (getestet), Atari ST, Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 94 DM, **Hersteller:** Computerpartner T+S GmbH, 3388 Bad Harzburg, **Muster von:** Hersteller.

In Kanzlers Amt ... und Würden

Dem Redaktions- und Programmier-Team des Bad Harzburger Software-Labels COMPUTERPARTNER T+S ist es gelungen, Deutschlands gestrengem Bundes-Vogel ein verschmitztes Augenzwinkern zu entlocken.

Kein Wunder, denn Adlers Dienstherr steht ab sofort im Mittelpunkt einer herrlichen Satire, die anfangs aufgrund der Ereignisse und vielerlei witziger Features sehr begeistert, während des Spielverlaufs jedoch durch den sehr schematisch angelegten Verlauf durchaus auch langatmig anmuten kann: EINMAL KANZLER SEIN. Zweifelsohne liegen diesem Computerspiel zwei Jahre peinlichst genauer Recherche hinter Kanzleramts-Türen zugrunde. Hinter dem Game verbergen sich – populärwissenschaftlich aufbereitet – politische Fakten samt ihrer wechselwirksamen, globalen Abhängigkeiten. COMPUTERPARTNER T+S hat sich dieses heiklen Themas angenommen und wider allen tierischen Ernst eine Kanzler-Schmunzel-Story geschrieben und versoftet.

Auch Kanzler haben ihre Probleme. (PC)

Nicht nur für Amtsschimmel

Schon beim Installieren des Kanzler-Juxes fällt die große Sorgfalt, mit welcher sich die Programmierer ins Zeug gelegt haben, positiv auf: Sehr bedienerfreundlich wird jeder notwendige Schritt einzeln kommentiert, bevor das Titelbild, begleitet von der ersten Strophe nationaler Hymne, 'zu Screene tritt'. Gleiche Sorgfalt spiegelt sich denn auch in Sachen Bedienungskomfort wider. So erscheint im Vorfeld unseres simulierten Kanzler-Daseins eine Digi-Szene aus dem Deutschen Bundestag. Im Parameter-Feld sollte man sich über Schwierigkeitsgrad, Zählgeschwindigkeit *(Zeitvorgabe)* sowie *(Mit-)Spielerzahl* einig werden. Über die F-Tasten lassen sich zusätzliche Features, wie 'Spielstand speichern, – laden', 'Pause', 'Ton an, – aus', 'Spielerauswertung', 'Urkunde' und – wichtig! – 'Bosskey' aktivieren. Letztere Funktion weist sehr deutlich auf die Zielgruppen-Orientierung von 'Einmal Kanzler sein' hin: Nebst Hobby-Usern auch Polit-Hasen, die sich den Kanzler ins Büro holen werden.

Das Parlament auf dem Computer – Leider fehlen die Zwischenrufe. (PC)

Achim sagt:

Die Idee des Programms ist sicherlich sehr interessant, doch wußte man diese leider nicht attraktiv umzusetzen. Es gibt keinerlei aktive Handlungsmöglichkeiten, alles, was der Spieler zu tun hat, ist Fragen zu beantworten. Dies langweilt den anfangs motivierten 'Kanzler' doch recht rasch. Außerdem ist es überhaupt nicht nötig, die Fragen zu lesen. In der Regel reicht es sogar vollkommen aus, die ersten paar Zeilen der drei möglichen Antworten zu lesen, schon weiß man die richtige Antwort. Spielerisch bietet 'Einmal Kanzler sein' keine Abwechslung: Man spielt es vielleicht zwei – dreimal und damit hat's sich.

»DÜRFTIG«

'Einmal Kanzler sein' ist in drei Parts angelegt, hinzu kommen einige Sonderspiele, in ihrer Funktion vergleichbar mit Risiko- oder Ereignisfeldern bei Brettspielen. Es ist ganz gleich, ob man sich im Qualifikationsteil als Kanzlerkandidat, in der Eröffnungsrunde *(nach der Wahl)* oder im Hauptteil *(Kanzlers Alltag)* zu befähigen versucht, entscheidend ist, daß ein Kanzler Kompetenz und Willensstärke zum Ausdruck bringt. Im Spielablauf selbst gibt's viel zu lesen, rechts im Screen das aktuelle *(politische)* Ereignis mit thematisch abgestimmter Karikatur, links dann drei Antwortmöglichkeiten, eingefaßt in jeweils ein schwarzes, rotes und gelbes Feld. Unter Berücksichtigung der vorgegebenen Bedenkzeit muß der Kanzler hier nun selbst Farbe bekennen, sprich: entscheiden. Und damit sich dies auch für alle Pseudo-Kanzler bemerkbar macht, werden Entscheidungen mit Punkten bewertet ...

Am unteren Bildschirmrand läßt sich das Verteilungs-System eroieren: Da Entscheidungen dem einen zur Freud, anderen zum ganzen Gegenteil gereichen, werden pro Begebenheit Gesamtpunkte vergeben *(Mitte unten)*, die sich darüberhinaus in den Einzelkriterien 'Beliebtheit', 'Koalition', 'Partei', 'Ausland', 'Gesundheit' *(die des Kanzlers)* und 'Familie' niederschlagen. Jeder dieser Unterpunkte besitzt einen empfindlichen 'Roten Bereich', welcher am Besten gar nicht erst angetastet werden sollte. Pluspunkte sind generell die grünen, alle roten bedeuten Miese, die sich zwar nicht bei der Gesamtpunktzahl niederschlagen, wohl aber den 'Grünen Bereich' innerhalb der Einzelquoten schmälern. Alles in allem sind maximal etwa 10.000 Punkte zu erreichen. 'Einmal Kanzler sein' findet mit Sicherheit seine Liebhaber, wenngleich diese wegen der sehr spezifischen Thematik nicht ausschließlich in typischen User-Kreisen zu finden sein werden. ■

Matthias Siegk

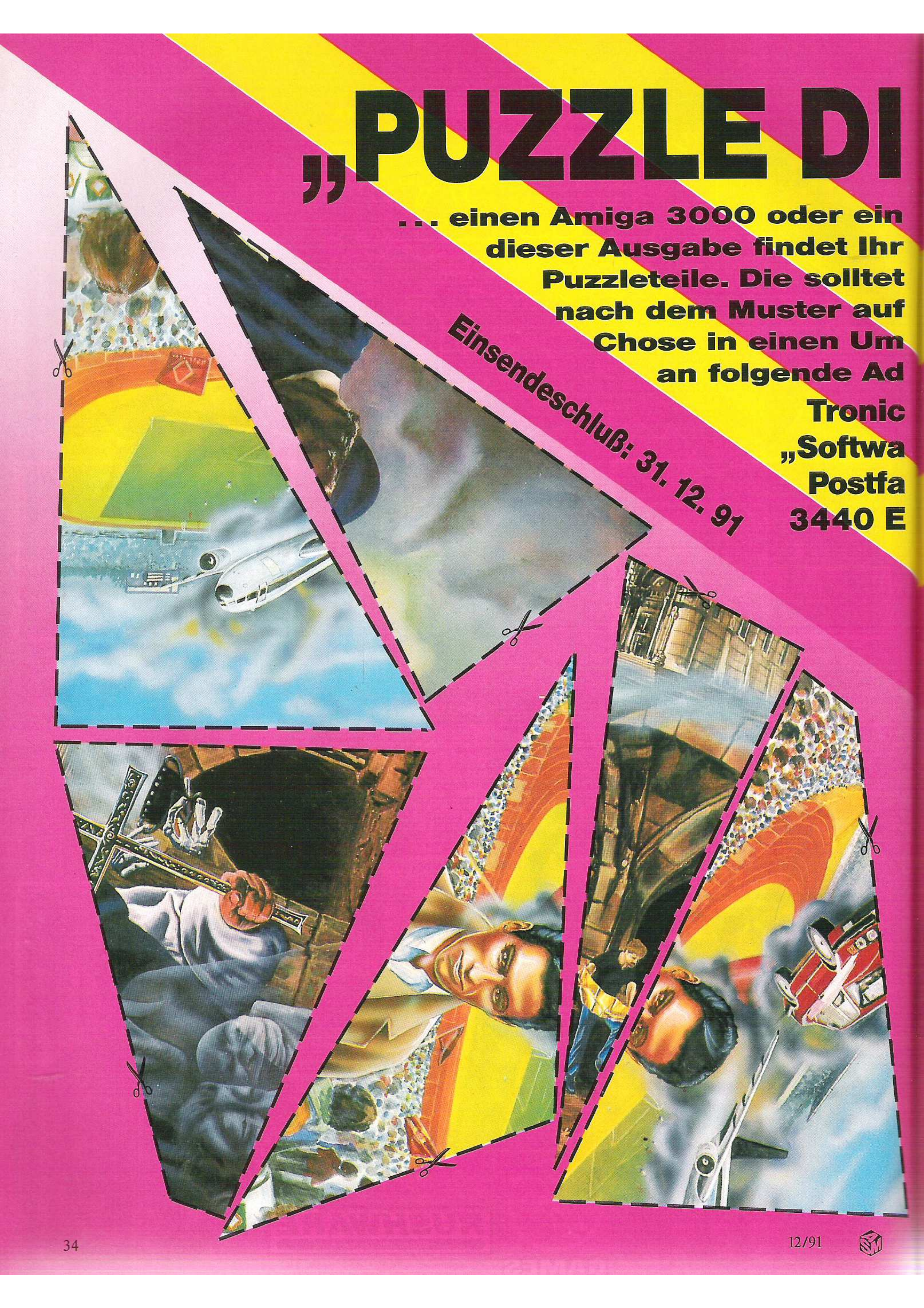
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kriterium	Wertung
Grafik	8
Anleitung	10
Spielaufbau:	8
Motivation: (anfangs)	9
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«



Komplett in Deutsch
Vengeance Of Excalibur™
THE MERCHANT SPEAKS TO SIR EDWARD:
"SPAIN IS A DANGEROUS PLACE THESE DAYS.
THE CHRISTIANS ARE FIGHTING THE MOSLEMS,
AND EACH OTHER. AND IF YOU DON'T GET
CAUGHT IN ONE OF THEIR BATTLES, YOU'LL LIKELY
GET CAUGHT BY A BAND OF THIEVES."
Shadowmaster - der Herr der Dämonen hat das Schwert Excalibur und den Heiligen Gral entwendet, und somit taucht Britania in eine Zeit der Finsternis und des Schreckens. Deine Aufgabe ist es, den Dämonenkönig mit allen Mitteln nach Spanien zu locken und Ihm die Heiligen Reliquien zu nehmen. Die bösen Machenschaften des Shadowmasters müssen verhindert werden.
Von Hand gestaltete Grafiken.
Bewährte Benutzeroberfläche.
Eine Tastatur ist nicht mehr nötig, klicke einfach die gewünschte Funktion per Mouse an.
Virgin
GAMES
RUSHWARE
Online with the trend
Bruchweg 128-132 • 4044 Kaarst 2


„PUZZLE DI
... einen Amiga 3000 oder ein
dieser Ausgabe findet Ihr
Puzzleteile. Die solltet
nach dem Muster auf
Chose in einen Um
an folgende Ad
Tronic
„Softwa
Postfa
3440 E
Einsendeschluß: 31. 12. 91

R EINEN,..."

TEIL 3

CDTV oder eines der Games! In die letzten noch fehlenden Ihr ausschnippseln und kleben. Die ganze schlag stecken und resse senden:

-Verlag, re 2000" ch 870 schwege

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

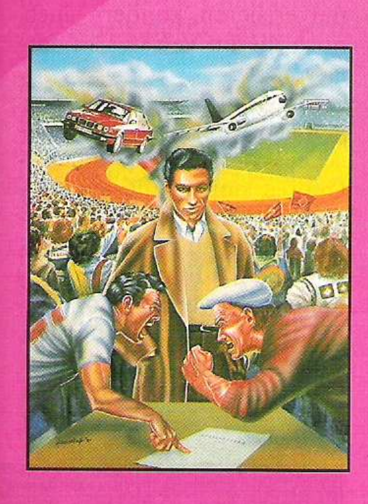


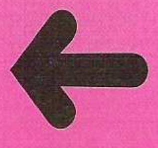
1. Preis (ein Amiga 3000)





2. Preis (ein CDTV)



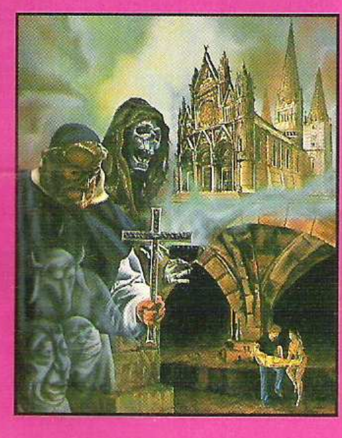




Und so soll es mal aussehen ...

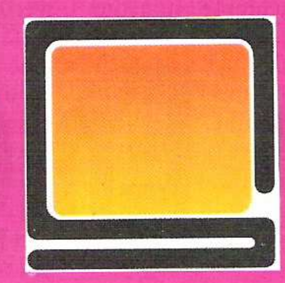


3.–10.:
je ein „Bundesliga Professional" (Amiga),
11.–20.:
je eine „Kathedrale" (Amiga)









SOFTWARE 2000





WING COMMANDER 2



WING COMMANDER 2

System: PC (EGA, VGA, Soundkarten), **empf. VK-Preis:** ca. 139 DM, **Hersteller:** Origin, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

ORIGIN schlägt ein weiteres Kapitel in der Saga um tapfere Raumpiloten und ruchlose Katzen auf. Erbitterte Schlachten in der gnadenlosen Kälte des Weltalls entscheiden über die Frage, ob die Menschheit in Zukunft frei sein wird, oder sich demnächst von Brekkies ernähren muß.

Die Geschichte setzt logischerweise dort ein, wo *Wing Commander 1* aufhörte. Wir erinnern uns: Die Tigers' Claw schlug im Vega-Sektor eine Großoffensive der Kilrathis zurück. Der Spieler wurde zum großen Helden und Retter der Menschheit gekürt und alles war Friede, Freude, Eierkuchen. Da die Föderation nun glaubte, Oberwasser zu haben, schickte man die Tigers Claw zum alles entscheidenden Schlag gegen das Katzen-Empire los: zur Vernichtung des K'tithrak Mang, dem Aufenthaltsort des kilrathischen Imperators! Leider waren die Kilrathis in der Zwischenzeit nicht ganz untätig. Sie hatten Stealth-Bomber entwickelt, die es schafften, die Tigers Claw zu vernichten. Der Spieler wird nun für dieses Desaster verantwortlich gemacht, zum Captain degradiert und auf einen gottverlassenen Außenposten versetzt, wo er die nächsten zehn Jahre Dienst schiebt.

Fantastische Animationen

Hier nun setzt das eigentliche Spiel ein. Nach ein paar kleinen „Einführungsgefechten" taucht eines Tages der Träger Concordia in diesem entlegenen Raumsektor auf, verfolgt von einem ganzen Schwarm Gegner und durch einen Sabotageakt unfähig, seine eigenen Kampfmaschinen zu starten. Klar, daß man bedrohten Waffenbrüdern zu Hilfe eilen muß, und so werden die bösen Katzen in die ewigen Jagdgründe geschickt. Auf der Concordia trifft der selbstlose Pilot seine alten Kampfgefährten und Überlebenden der Tigers'-Claw-Katastrophe wieder. Die Freude ist allerdings dadurch getrübt, daß einer an Bord ein Verräter ist, der auch vor heimtückischem Mord nicht zurückschreckt. Aufgabe ist es fortan, nicht nur aufmüpfige Haustiere zu pulverisieren, sondern auch noch diesen Verräter zu entlarven.

Ein Stoff, aus dem Filme gemacht werden. Alle Klischees des Science-Fiction-Genres sind in diesem Programm enthalten. Die Macher haben auch reichlich Zitate aus SF-Filmen und Romanen verwendet. So erinnern die Anflugsequenzen sehr stark an Kampfstern Galaktika, einige Jäger sehen aus wie die X-Wing-Fighter



Zwischenspiel im Hangar

Verrat im Enigma-Sektor

aus Star Wars und der oberste Kilrathi-Führer hat die gleiche linke Gesichtshälfte wie Terminator-Arnie. Die Storyline wurde gegenüber dem ersten Teil übrigens geändert. Konnte man sich damals noch seine Gesprächspartner in der Kantine der Claw aussuchen, so ist der Ablauf nun fest vorgegeben. Nach einer vollendeten Mission wird eine mehr oder minder lange Zwischensequenz eingeblendet, in der der Fortlauf der Geschichte zu beobachten ist. Das ganze Programm wurde also noch stärker filmorientiert angelegt. Leider fiel dieser Strukturierung auch der Spielautomat in der Kantine zum Opfer, an dem man früher Kampfeinsätze gefahrlos proben konnte.

Kommen wir aber zum Mittelpunkt des ganzen Spieles: den Kampfschiffen! Fünf verschiedene Typen können geflogen werden. Die einzig bekannte Maschine unter Wing Commander Veteranen dürfte die F44G-Rapier sein, alle anderen sind brandneu. Erstmals können nicht nur Jäger geflogen werden, sondern auch hyperraumfähige Bomber vom Typ Broadsword. Diese schweren Brocken verfügen zu allem Überfluß über drei Gunner-Stationen, die selbstverständlich auch vom Spieler bedient werden können. Auf der gegnerischen Seite sind zehn neue Typen aufgetaucht, womit für reichlich Action zwischen den Spiralnebeln gesorgt sein dürfte ...

Neue Waffensysteme

Ebenfalls neu sind einige Waffensysteme. So z.B. der Chaff-Pod oder die Torpedos. Diese Torpedos sind übrigens die einzige Waffe, mit der ein großes Kampfschiff oder eine Raumstation vernichtet werden kann. Allerdings dauert es eine kleine Ewigkeit, bis das Zielsystem sich endlich mal bequemt, ein Ziel zu erfassen. Mit Hilfe der Chaff Pods können anfliegende Raketen abgelenkt werden, die in ihrer Wirkung erheblich zugenommen haben.

Kommen wir zur technischen Seite. Um in den vollen Genuß von WING COMMANDER 2 zu kommen, braucht man schon einen 386er mit 33 MHz, vollkompatibler Soundblaster-Karte, ca. 22 Mbyte Platz auf der Festplatte und 2Mbyte Expanded-Memory, sowie MS-DOS 5.0. Ganz schön viel, gelle? Bevor jetzt die Besitzer von schwächeren Maschinen in Tränen ausbrechen, sei gesagt, daß WC2 natürlich auch auf kleineren Rechnern läuft, nur mit einigen Einschränkungen. Im direkten Vergleich mit WC1 fällt auf, daß die Animationssequenzen wesentlich langsamer geworden sind, die Raumkämpfe hingegen etwas schneller. Warum das so ist, wissen wahrscheinlich nur Chris Roberts und sein Team. Die 22-Mbyte Platz werden gebraucht, wenn das Programm inklusive Speech Accessory Pack entpackt auf der Platte installiert wird. Das Entpacken dauert übrigens ca. 1-1 1/2 Stunden. Das Speech-Pack bewirkt, daß alle Bildschirmausgaben gesprochen wiedergegeben werden. Allerdings fallen dabei die Untertitel weg und die amerikanische Sprechweise der „Hauptdarsteller" dürfte selbst Englischprofis Schwierigkeiten bereiten. Um überhaupt in den Genuß dieser Features zu kommen, werden die angesprochenen 2 MByte Expanded-Speicher benötigt, die aber mit dem Expanded-Memory-Treiber der DOS 5.0-Version angesprochen werden sollten. Der alte Treiber belegt zuviel Hauptspeicher, und WC2 startet dann erst gar nicht.

Trotz dieser technischen Vorgaben ist WC2 eine lohnende Anschaffung für alle, die heiße Gefechte und eine gute Story mögen. Die Bezeichnung „Interactive Movie" wird diesem Produkt allemal gerecht. ■

Guido Alt

Otti meint:

Ich kann mich Guidos Meinung eigentlich nur anschließen. Wing Commander 2 ist in vielen Bereichen noch besser als der Vorgänger. Vor allem läuft das Spiel jetzt wirklich wie ein Film ab, in dem man als Hauptdarsteller in den Kampfsequenzen mitmischt. Auch wenn die Story zum Teil etwas Kitschig ist und wirklich alle bekannten Klischees vorkommen, ist es gerade der Filmcharakter des Spiels, der mich begeistert hat. Übrigens, bei Wing Commander 2 gibt es jetzt endlich eine ausführliche Endsequenz, die für so manchen Streß beim Spiel entschädigt.

Also, wer Wert auf eine anspruchsvolle Weltraum-Ballerei legt, sollte nicht zögern und sofort zugreifen. Das beste Spiel der Galaxis ist noch besser geworden. ■

»PRIMA«

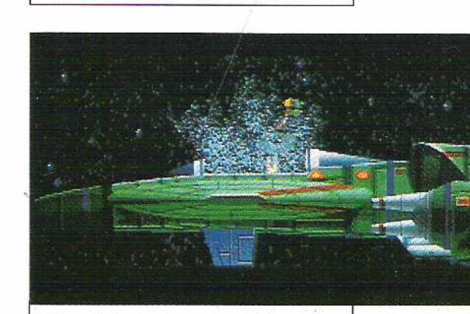


Die vorletzte Mission – stoppt den Verräter!

»Das beste Spiel für den PC ist noch besser geworden.«


Sabotage an Bord der Concordia


Start frei ins Abenteuer!


Der letzte Ausweg ist der mit dem Schleudersitz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Heiße Renner für den kalten Winter?

Nicht nur in „merry old England", sondern auch in Frankfurt/Main herrscht öfter mal Nebel. Diese Erfahrung mußten DEAN LESTER von KRISALIS und CLARE EDGELEY von DOMARK machen, während sie über eine Stunde über dem Flughafen der hessischen Metropole kreisten. Doch nach ihrem Eintreffen bei BOMICO in Kelsterbach war alles vergessen, denn schließlich wollten die beiden ihre neuesten Produkte vorstellen.

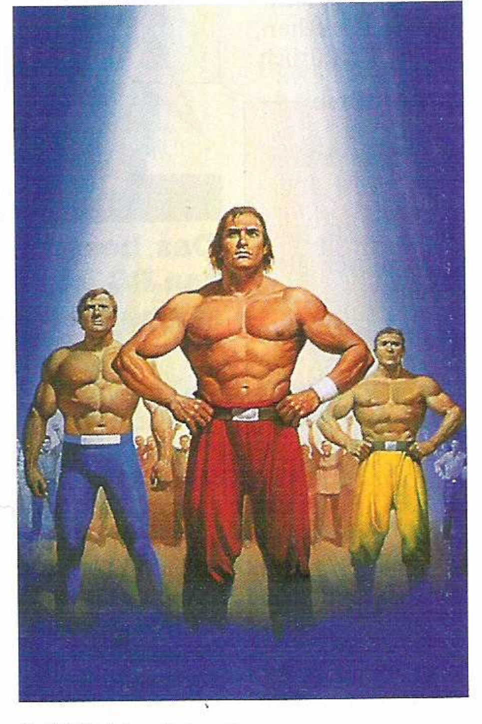
Nach dem erfolgreichen *Manchester United Europe* wartet KRISALIS nun mit FACE-OFF auf. Rechtzeitig zum Winter wurde hiermit ein Eishockey-Manager realisiert, der mit einem umfangreichen Arcade-Teil kombiniert wurde.

30 Nationen kämpfen im K.O.-System um den ersten Platz, wobei Ihr zum einen die Rolle desjenigen spielen müßt, der seine Mannen auf Trab bringt und für rechtzeitigen Nachwuchs sorgt, zum anderen aber auch das Steuer – sprich Joystick – selbst in die Hand nehmt, um im Action-Part möglichst viele Tore zu erzielen.

Dabei hat man freie Auswahl, ob man nun streng nach den Regeln (mit allen Konsequenzen) oder „brutal" spielt. Die Demo-Version verspricht zumindest Einiges. Wie das Endergebnis aussieht, erfahrt Ihr, wenn alles gut geht, in der nächsten Ausgabe. Allein die Möglichkeit, entweder Manager oder Nur-Action oder gar beides zu spielen, dürfte eine Vielzahl von Sport-Freaks ansprechen.

Auch CLAIRE EDGELEY hatte ein „Sport"-Game in ihrem Köfferchen, wenngleich PITFIGHTER mehr mit direktem Körperkontakt zu tun hat. Genauer: Mit den von der Mafia organisierten verbotenen Kämpfe. Hierbei handelt es sich um die Umsetzung des Spielhallenrenners, basierend auf den Film „Leon" mit Jean-Claude van Damme. Kickboxen und ähnliches ist angesagt – und mit einem „Schlag" ist es nicht getan: Liegt der Gegner auf dem Boden, muß man noch ein paarmal nachtreten, bevor er vom Screen gewischt wird.

Im Zwei-Spieler-Modus muß man nicht nur die Gegner, sondern auch den Mitspieler besiegen. Hier empfiehlt es sich, zunächst gemeinsam gegen die Feinde anzutreten, bevor man sich selbst knüppelt.



▲ *Pitfighter-Artwork*

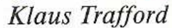
▼ *v.l.n.r.: Dean Lester, Oliver Gubba, Clare & Hr. Reifschneider.*



Etwas friedlicher geht es bei SHADOWLANDS zu – einem Rollenspiel, das einige Neuerungen aufweist. So wird man im Spiel eine grafische Besonderheit entdecken: Nimmt man nämlich eine Fakkel auf und wandert mit ihr herum, so „läuft" der Lichtschein mit. Die Ecken, die eben noch hell waren, liegen jetzt im Halbdunkel und umgekehrt.

Vier Charaktere stehen zur Auswahl, wobei es Euch überlassen bleibt, ob Ihr alleine oder miteinander Eure Kräfte, Intelligenz und Waffen sammelt und die „Monster" besiegt.

Zum Schluß wartete Clare mit einem echten „Hammer" auf: Die Älteren von Euch werden sich bestimmt noch an *Space Invaders* erinnern, das seinerzeit von *Atari* für eine damals völlig neue Spielkonsole entwickelt wurde. Jetzt, zwölf Jahre später, bringt Domark die SUPER SPACE INVADERS für die 16-bit-Rechner. Dabei gilt es nicht nur, die in Form, Größe und Aussehen immer wieder wechselnden Formationen abzuschießen und ihren Schüssen auszuweichen, sondern auch Extras, die herunterfallen, müssen aufgesammelt werden. In einem Bonuslevel gilt es gar, eine Kuhherde gegen den Angriff feindlicher Raumschiffe zu verteidigen. Ich räume diesem Game Hitqualitäten ein – über das Endergebnis werdet Ihr – wenn alles gut geht – in der nächsten ASM informiert.



Klaus Trafford



PRÜGELKNABE



LAST BATTLE

System: C 64 (getestet), Amiga, Atari ST, IBM PC **empf. VK-Preis** ca. 50 DM., **Hersteller:** Elite, **Muster von:** Gerds Computer-Eckerl, 8012 Ottobrunn.

Gar garstig ist's im Reich von Alyssa. Da fielen doch neulich Scharen von grausamen Kriegern ein, und aus dem einst wunderschönen Land wurde eine fast unbewohnbare Wüste. Natürlich setzten unser Held Aarzak und sein Freund Alyssa alles daran, ihre Heimat zu befreien. Doch letztendlich blieb das Königreich in den Händen der Gegner, Alyssa wurde von ihnen verschleppt.

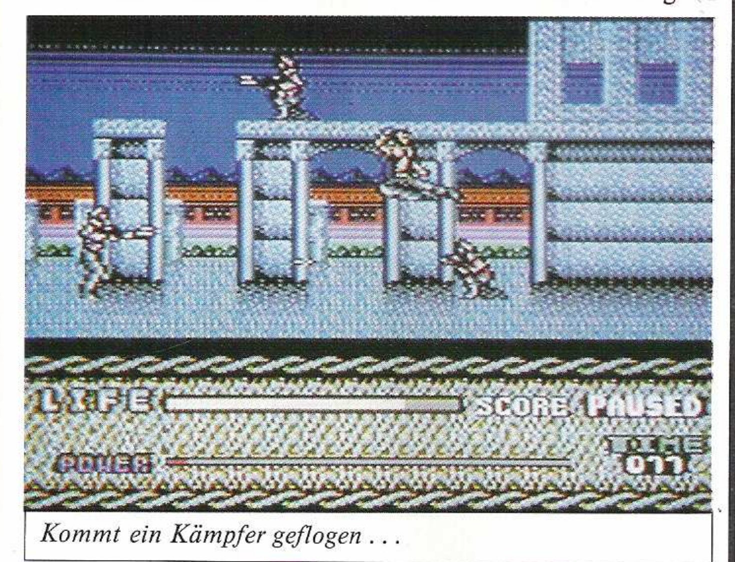
Nun macht sich Aarzak auf den Weg, um dem Freund und der Heimat die geraubte Freiheit zurückzugeben. Dazu durchwandert er vier Etappen zu je sieben Abschnitten, die es mit Fußtritt und Fausthieb zu säubern gilt. Am Ende einer jeden Etappe lauert einer der drei bösen Meister der alten Kampfkunst, die vom Bildschirm zu prügeln sind.

Nach gelungener Säuberungsaktion eines Abschnittes könnt ihr per Pfeil und Karte den nächsten anwählen, in dem Aarzak sein Kampfgeschick unter Beweis stellen soll. Allerdings muß man alle Abschnitte eines Levels aufgeräumt haben, um zum nächsten gelangen zu können. So laufen wir schlagend und tretend in der tristen Wüstenlandschaft rum, bis wir entweder das Zeitliche segnen oder alles Übel aus unserer Heimat vertrieben ist.

Grafisch geht es auf dem kleinen Commodore ganz gut ab. Die Animationen der Spielfiguren sind recht gelungen, der Hintergrund geht so, aber dafür bietet das Programm Parallax-Scrolling, was ja auf dem C 64 nicht so einfach sein soll.

Der Sound beschränkt sich auf ein kleines Titelliedchen; im Spiel selbst gibt's nur Spielgeräusche. ■

Lars Rückert



Kommt ein Kämpfer geflogen . . .

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«



Na, wo fliegen sie denn? (VGA)



STRIKE II

System: PC (EGA, VGA, Maus empfohlen), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Millennium, Cambridge, England, **Muster von:** Hersteller.

Im Weltraum geht mal wieder die Ballerpost ab, denn MILLENNIUM hat STRIKE II, den Nachfolger von *Thunderstrike,* herausgebracht. Am Spiel selbst hat sich eigentlich nicht viel geändert, es geht nach wie vor darum, auf diversen Planetenoberflächen mit einem Kampfgleiter für Ordnung, sprich Abschüsse, zu sorgen. Das Drumherum wurde allerdings gehörig aufpoliert und durch zusätzliche Features erweitert. So kann man nun zu Beginn den Piloten aus vier Klassen wählen. Jede Klasse hat vier Grundtypen an Schiffen mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Auswahl. Diese Schiffe können dann im Verlauf des Spiels ordentlich ausgebaut werden, denn nach jeder erfolgreichen Runde erhält der Spieler Bargeld, mit dem er aus dem mehr als reichhaltigen Arsenal an Ausrüstung einkaufen darf. Der Vielfalt der Waffen steht nicht nur eine Vielfalt an Gegnern, sondern auch eine entsprechende Auswahl an Aufgaben zur Verfügung: Auf den verschiedenen Planeten ist zwar vor allem Überleben angesagt, so nebenbei müssen aber auch andere Missionen wie das Zerstören oder Verteidigen von Basen erledigt werden. Wer nicht gerne allein auf die Jagd geht, kann sich über die serielle Schnittstelle auch mit einem Freund kurzschließen.

Für Abwechslung ist also im Prinzip gesorgt, wirkliche Begeisterung kommt allerdings nicht so leicht auf. Da wäre zum einen die etwas seltsame Steuerung, die sich nicht so verhält, wie man es von einem Flugsimulator erwarten könnte. Daran kann man sich noch gewöhnen, schwerer fällt es jedoch, angesichts der etwas unglücklich gewählten Perspektive die Übersicht zu behalten. So kommt es nur allzuoft vor, daß man einen Gegner zu spät sieht, und schon endet man als Feuerball. Auch sehen sich die einzelnen Planeten zu ähnlich, so daß mit der Zeit doch Langeweile aufkommt. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«




DATA BECKER schießt scharf!
nur 19,80
Der PC Spiele-Führer
Meusel
Die 100 besten Spiele aus den Bereichen Action, Adventure, Geschicklichkeit, Simulation, Strategie und Wirtschaft
DATA BECKER
nur 39,80
GOLDENE SERIE
Projekt IKARUS
Der fantastische Adventure-Thriller
Der gnadenlose Adventure-Knaller für den Amiga!
DATA BECKER
Das große Buch zu SimCity und SimEarth
nur 29,80
nur 29,80
GOLDENE SERIE
Mamba
Das ultracoole Geschicklichkeitsspiel für Windows!
Das Buch zum MS Entertainment Pack
nur 19,80
Die LARRY Story
nur 19,80
nur 19,80
Space Quest Story
Take Off
nur 39,-
Werft die Glotze aus dem Fenster und zerreißt Eure Kinokarten! Denn DATA BECKER schießt scharf. Zu Wahnsinnspreisen gibt's Heavy-Games und Power-Bücher.
Schicken Sie mir:
Der PC Spielefuhrer
Projekt IKARUS
Mamba
Take Off
Die Larry Story
Die Space Quest Story
Das Buch zum MS-Entertainment-Pack
Das große Buch zu SimCity und SimEarth
Ich bezahle:
per Nachnahme
per Verrechnungsscheck
(zuzügl. DM 5,- Versandkosten, unabh. von der best. Stückz.)
Name
Straße
PLZ/Ort



Goin' Where The Action Is ...

Kalifornien, USA, 1991, 'Sex 'N Drugs And . . .Video'. Die Staaten schweben in Video-Sphären. PornProd Corporation, eine private Soft-Sex-Filmgesellschaft mit Sitz an der Westküste der Vereinigten Staaten, startet mit einer delikaten Campagne: Gesucht wird 'American Sexiest Video', der heißeste Heim-Video aller Zeiten. Wer holt den PornProd-Cup? Marketing-Gag oder mehr? Freilich mehr! Ein Coup besonderer Größe, ein Fall für die Cops vom FBI. Coup, Cop oder Cup – reichlich Trübes jedenfalls, so reichlich, daß Larry 'N Patti nicht fehlen dürfen . . .

LEISURE SUIT LARRY – Passionate Patti Does A Little Undercover Work
System: IBM & Komp. m. 256/16 Farben, 3.5„-/5.25"-Laufwerk, VGA, HD, 640K, Maus o. Joystick, Ad-Lib-, Sound-Blaster- u. Roland-Karte unterstützend *(getestet)*, Tandy, CD-ROM, *(Apple Mac/Amiga in Vorber.)*, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, Coarsegold, Kalifornien, USA, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Und er macht's noch einmal, der smarte, coole, legere – LARRY V, für Euch, für uns. Noch einmal läßt er seinen ganzen Charme spielen, der Muster-Playboy von SIERRA-ON-LINE - Californian Art. Acht Disketten, ein sattes Werk? Larrys Letzte? Al Lowe, sowohl gedanklicher als auch technischer *(inzwischen eher Groß-)*Vater des lock'ren Luftikus, hält sich bedeckt.

Bedeckt, will sagen: reichlich zugeknöpft und somit ziemlich jugendfrei, präsentieren sich übrigens auch Larry 'N Patti selbst, wenngleich auch diesmal der User mit typisch anzüglichen Animositäten konfrontiert werden soll.

Ach ja – wer jetzt noch treu und brav auf 'Laffer - die Vierte' wartet, weil das Regal trotz mehrmaligem Nachzählen eben nur drei 'Lustmolch-Satiren' aufweisen kann, nun, der befindet sich schlechthin auf dem Holzweg. *Larry IV*, nicht umsonst untertitelt mit *'The Mystery Of The Lost Diskettes*



Grafisch eine Augenweide Larry V.

And Missing Floppies', wurde das Opfer gewisser Differenzen zwischen Al Lowe und Sierra. Quintessenz: Al blieb hart und verweigerte den vierten Teil. Soviel zum 'Missing Link' in der Larry-Chronologie. Was nun Lowes aktuelle Vorstellung von 'Californian Dreams' taugt. . . voilà

PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK, und dabei dürfen wir das Mädel begleiten. Anders als die herkömmlichen Larry-Affairen präsentiert sich das – wie sagt man so schön: ergonomische Outfit, welches hier zur Beschaffung von 1000 möglichen Punkten erforderlich ist. War Playboys/-girls Handwerkzeug Nummer eins bis dato der Parser, bekommen wir es in Larry V erstmals mit einer weitaus geschickteren Steuerung zu tun: Icons, auffindbar innerhalb einer Menueleiste, die auf Abruf *(Mausklick)* am oberen Bildschirmrand zutage tritt. Mittels dieser Icons können wir wir nun alle Handlungsmodi festlegen und im Handumdreh'n bestimmen, was Larry oder Patti wann und wo machen.



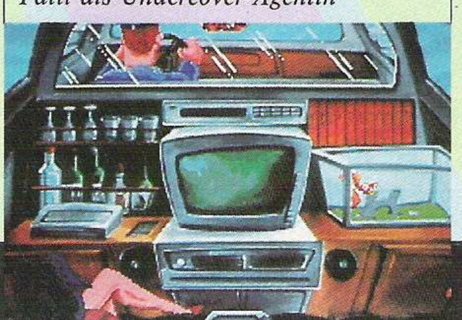
Sierra macht Picasso-Design

Was Larrys Tun und Lassen anbetrifft, könnte man sich gar den Blick auf die Leiste ersparen, denn: die Grundfunktionen wie 'gehen', 'aufnehmen', 'schauen' oder 'anziehen' samt deren Ausführung lassen sich zudem über die Maustasten aktivieren. Somit benötigt man die Icon-Line lediglich noch für Special-Features, wie beispielsweise die aktuelle Score-Anzeige. Auch die präsentiert sich diesmal nicht pausenlos auf dem Screen, so daß während des Gamings an sich alle ergonomischen Optionen im Verborgenen bleiben – der grafische Hochgenuß völlig zur Geltung kommt.

Mache ich hier von 'Hochgenuß' Reden, glaub' ich kaum zu übertreiben, denn: Konnten wir uns bislang von Al Lowes Perfektion überzeugen, gibt er jetzt sein bizarres Kunstempfinden zum Besten: der Screen gleicht einer Augenweide, was einzelne Blickfänge, zumeist Bauwerke, Landschaften oder auch Innenansichten einzelner Studios, anbetrifft. Viele Elemente wurden hier künstlich verzerrt, gleichen teils 'nem Blick durch ein schwaches Fisheye, teils Nachempfindungen kubistischer Werke der Kunstgeschichte.

Lassen wir dahingestellt sein, wovon sich das amerikanische Sierra-Lowe-Konsortium hat inspirieren lassen, die besondere Note vollzieht sich durch das komplette Game, macht weder Halt vor dem Sound, der auf unserem Ad-Lib-unterstützen PC für die standesgemäße, *(be-)*swingende Leisure-Suit-Akustik sorgt.

Patti als Undercover-Agentin



Larry Anton meint:

Alt ist er geworden, der Tolpatsch im gefühlsechten Freizeit-Dress. Man sieht es nicht nur an den kahlen Stellen in der Kopfbehaarung, sondern auch daran, daß ihm die Leute bei Sierra offensichtlich keine harten Rätsel mehr zumuten wollen. Zu Knobeln gibt es jedenfalls nicht viel, auch ist mir die Story zu mager, zu lieblos und zu durchsichtig. Für jahrelange Begleiter der Herrn Laffner sicher zu wenig, für den Erstkontakt aber gerade richtig. Auch entschädigt die Atmosphäre des Spiels für diese Mankos. Grafik und Sound sind in der Tat genial, so daß wenigstens für Auge und Ohr etwas geboten wird. Die Handlung lebt überwiegend von Situationskomik und Wortwitz, dauerhafte „Schäden" sind jedenfalls nicht zu befürchten. Schade, daß von den acht Megabytes des Spiels nicht ein paar mehr fürs Hirn reserviert wurden, aber auch so macht es recht viel Spaß. ■

»PRIMA«

Love 'N Happiness

Über die Story selbst möchte ich aus zwei Gründen nicht allzu viel vorwegnehmen, denn: einen Larry spielt man einfach selbst, Ehrensache, und diesmal ist die Handlung nicht ganz so komplex ausgefallen, wie man's von den Vorgängern gewohnt ist. Desweiteren ist die ASM-SPECIAL 14 im Anmarsch *(6. Dezember 1991)*, und bis dahin haben wir die Story gelöst – komplett natürlich. Man lasse mich nur soviel verraten: Larry *(bis Weihnachten ist die Fünfte übrigens auch in deutscher Version zu haben)*, einmal mehr auf Frauen-Fang, verschlägt es von der Ostküste der Vereinigten Staaten bis nach Kalifornien, an die West-Coast. Mr. Lowe hat sich diesmal in Sachen Rollenspiel und deren Verstrickung versucht, und so wechselt ihr in diesem Drei-Akter mehrmals die Seiten: dreimal steht Larry im Lichte der Rampen, unterbrochen von je drei Szenen, in denen Patti, die treue Gespielin, ihr Gespür unter Beweis stellen wird. Und am Ende? Nun, was wäre ein Larry ohne Love 'N Happiness? ■



Matthias Siegk

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	11
Steuerung (Icons)	10
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10



»PRIMA«

KOLUMBUS ANNO 2005

Es gibt viel zu besiedeln, packen wir's an! Denn im Gegensatz zu der total überfüllten Erde ist im Weltall noch massig Platz für entdekkungsfreudige Erdlinge. Deshalb bekommt unser hochdekorierter Kommandant Pacharelli von der Erdregierung den Auftrag, die Leitung einer Siedlung auf einem frisch entdeckten Planeten zu übernehmen.



Wie hätten Sie's denn gern . . .

Nun werdet ihr fragen, was das alles mit Euch zu tun hat? Tja, Ihr habt die ehrenvolle Aufgabe, bei dem Spiel UTOPIA von GREMLIN in die Rolle des Kommandanten zu schlüpfen. Gleich nachdem Ihr auf dem (noch) tristen Planeten gelandet seid, geht's ans Werk. Nach guter alter *Sim City*-Art wird gebaut, Handel betrieben und evtl. auch Krieg geführt. Ziel unserer Bemühungen ist, die Lebensqualität möglichst hoch zu halten, wobei man ab einer Lebensqualität von 80% in das nächsthöhere Level aufsteigen kann. Damit wäre auch die Besiedlung eines Planeten erfolgreich abgeschlossen.

Zu unserer Seite steht noch ein Fünfer-Gremium, das uns mit mehr Rat als Tat unterstützt. Die Empfehlungen desselben sollte man auch dringendst einhalten, denn sonst könnte es schnell



UTOPIA

System: Amiga **empf. VK-Preis** ca. 80 DM., **Hersteller:** Gremlin, England **Muster von:** Hersteller

passieren, daß unsere kleine Siedlung den Bach runtergeht.

Insgesamt sollte man besonders auf die Rohstoffquellen achten. Ist die Siedlung nicht ausreichend mit Erz und Öl versorgt, kann es schnell passieren, daß Euch der Saft abgedreht wird. Und ohne Strom läuft überhaupt nichts mehr. Ist dieser Zustand erstmal eingetreten, ist es recht schwer, wieder auf ein ausgewogenes Niveau zu kommen.

Der Hauptpart des Spiels besteht allerdings darin, ein Gebäude nach dem anderen hochzuziehen. Die Bevölkerung will ja irgendwo wohnen, sie braucht Lager, in de-



So . . .?

nen sie Lebensmittel, Rohstoffe und andere Dinge kellern kann, sie braucht luft- und lichtspendende Fabriken, und man sollte auch an die Verteidigung denken. Im Falle eines (Ernst-) Falles steht man ohne Waffen nämlich dumm da. In Friedenszeiten kann man übrigens mit überschüssigem Kriegsgerät die dicke Kohle machen (wie im richtigen Leben).

Wobei wir auch schon beim nächsten Punkt wären: dem Handel. Hierbei hat man zwei Möglichkeiten. Entweder man läßt von den Erzeugnissen einen gewissen Prozentsatz automatisch



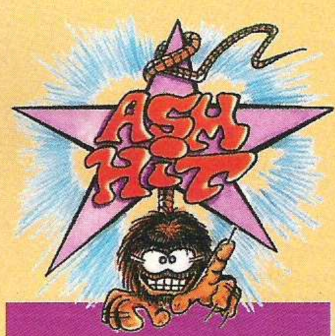
oder etwa so . . .?

Uli meint:

Utopia ist ein gut durchdachtes Wirtschaftsspiel. Grafik, Sound und Spielspaß stimmen, was will man mehr? Gerade für alte 64er-Hasen wie mich wird es eine Freude sein, Gremlin wieder vorn zu sehen, bedenkt man die peinlichen 16-Bit-Vorstellungen des letzten Jahres. Also: Utopia hat sich den Hitstern verdient. Auch wenn es ähnliche Konzepte schon gegeben hat, birgt diese neue Variante einen eigenen Reiz.

»PRIMA«

abstoßen (falls Nachfrage besteht), oder man betreibt den Handel manuell. Grundsätzlich ist der Handel eine der besten Methoden, um Geld in die Koloniekasse zu bekommen (man kann natürlich auch die Lohnsteuer hochsetzen (hehe), aber . . .). Das Geld braucht man dringend, um neue Gebäude, Fabriken, Minen etc. bauen zu können, um so an neue Rohstoffe zu kommen, die man wieder verkaufen kann – ein ökonomischer Kreislauf, der den Lebensstandard unserer Kolonie sichert.



»Es gibt viel zu besiedeln, packen wir's an!

Spielbarkeit wurde groß geschrieben. Selbst ohne die ausführliche Anleitung hat man von Anfang an einigermaßen den Durchblick. Untermalt wird das in ansehnlicher Grafik dargestellte Geschehen noch durch eine von vier anwählbaren Musikstücken. Alles in allem ist das Teil auf jeden Fall empfehlenswert. ■

Lars Rückert

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«



Stellt vor: Die Weihnachts-Hitliste

Im Auftrag des Herrn

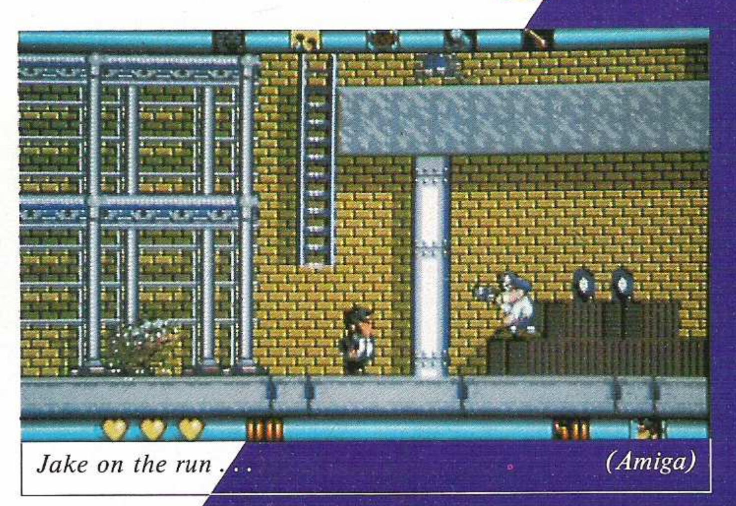


BLUES BROTHERS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Titus, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Berühmt, berüchtigt, geliebt, manchmal belächelt und schließlich die absoluten Kultfiguren: BLUES BROTHERS. Man kann sie und ihre Musik nicht in eine der vorgefertigten Schubladen mit der Aufschrift „Rock 'n' Roll" hineinpressen, aber ... auf Diskette!

Das französische Softwarehaus TITUS hat es 'gewagt', die beiden sonnenbebrillten Brüder in einem fünf Level zählenden Jump 'n' Run unterzubringen. Um diesem Szenario den „Blues-Touch" zu geben, wurden inklusive der Titelmusik vier Stücke aus dem Film eingebaut, wobei eins ganz okay ist, eins mittelmäßig, und die anderen zwei gar nur dürftig abschneiden.



Jake on the run ... *(Amiga)*

Der Anlaß, die Brüder in einem Actionspiel ihr Unwesen treiben zu lassen, ergibt sich folgendermaßen: Jake und Elwood sind in die Stadt gekommen, um abends ein Konzert zu geben. Der Sheriff hat die beiden jedoch schon von all' ihren üblen Seiten kennengelernt. Er will Ärger und Randale in seinem Bezirk vermeiden, und sorgt deshalb dafür, daß die Instrumente der Band abhanden kommen. Kein Konzert also?

Hier tritt der Spieler auf den Plan. Die Suche nach den fünf fehlenden Instrumenten ist seine Aufgabe.

Wahlweise mit Jake oder Elwood macht man sich in logischerweise fünf verschiedenen Gebäudekomplexen auf die Suche nach den wichtigen Utensilien – daß es hier von Cops, Rockern und anderen Mutanten nur so wimmelt, dürfte wohl klar sein – kistenwerfenderweise kann man sich ihrer erwehren.

Technisch wurde BB gut realisiert. Das Scrolling ist sauber, und manchmal kommt so ein ganz kleines bißchen *Turrican*-Feeling auf, was durch die auftretenden Farbverlauf-Hintergründe verursacht wird.

Die Action ist zwar nicht übermäßig mitreißend, aber flott in Szene gesetzt und vollkommen akzeptabel. Grafik und Soundeffekte gehen ebenfalls in Ordnung. Was sollen wir sagen? Bei BB ist solide gearbeitet worden – nicht mehr und auch nicht weniger!

sat/Uli

ASM-WERUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

Zum Haare raufen

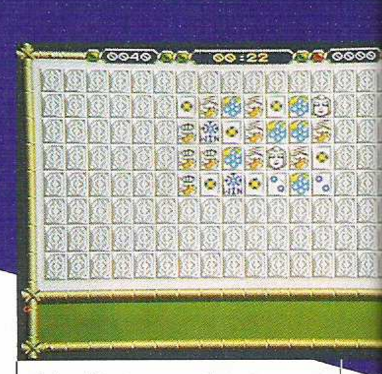
TURN IT II

System: Amiga (getestet), PC, Atari ST, C-64, **empf. Vk-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Softtouch/Tale Software, 5010 Bergheim, **Muster von:** Hersteller.

Wie erschreckend kompliziert doch einfache Spielregeln sein können: Ein paar Mah-Yongg-Steine auf einem Spielfeld, fein säuberlich nebeneinander gelegt, bekritzelt mit verschiedenen, mehrfach auftretenden Symbolen, müssen paarweise umgedreht werden. Doch nicht genug damit: Die gedachte Linie zwischen zwei gleichen Steinen muß über bereits gewendete Steine führen und darf nicht öfter als einmal abknicken! Dies klingt kompliziert, ist aber im Spiel schon nach kürzester Spielzeit verinnerlicht. Jedoch steckt bereits hier die erste Regelverschärfung von TURN IT II gegenüber dem Vorgänger, denn bei diesem durfte die gedachte Linie noch zweimal knicken, um die Steine zu verbinden. Weiterhin wurde die Symbolik der Steine zur besseren Differenzierung neu gestaltet, das Zeitlimit sehr knapp bemessen und ein Editor für neue Levels eingeführt. Doch es ist schon ein Problem, das erste, bereits sehr schwierige Level zu lösen. Wer nicht gerade zufällig auf den richtigen Ansatz kommt, wird lange knobeln müssen. Einzige und sehr willkommene Hilfe ist der Verkauf von 100 Punkten für das Verschieben eines beliebigen Steines um eine Position. Unbedingt nötig finde ich ein solches Feature aber nicht, denn ein moderaterer Schwierigkeitsgrad hätte dem Spiel besser getan, um es uneingeschränkt empfehlenswert zu machen.



msu



Ideallinie gesucht ... *(Amiga)*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

LEANDER









LEANDER

Thanatos lauert in seinem Versteck und badet sich in der stärkespendenden Lebenskraft, die er Prinzessin Lucanna aussaugt.

Prinzessin Lucanna liegt im Sterben: Gefangen in der Kugel der Entleerung geht ihre Kraft zu Ende.

Unterdessen kniet Leander – Kapitän der Wache – vor seinem Meister und sucht Rat. Dies wird ihm gesagt: *Die Prinzessin ist das Zünglein an der Waage zwischen Gut und Böse, wenn sie stirbt, stirbt das Gute und das Böse wird das Land verschlingen.*

Mit dem Anwachsen von Thanatos' Macht unterliegt die Welt seinem bösen Griff; Leander muß nun Gefahren entgegentreten und überwinden, die er nicht in den dunkelsten Alpträumen zu träumen gewagt hätte, bevor er die Prinzessin befreien und das Land retten kann.

*Sie spielen die Rolle der Prinzessin, die in der Kugel der Entleerung herumhängt und darauf wartet, daß Leander sie befreien kommt. Wird er es schaffen? Oder werden Sie das ganze Spiel damit verbringen, nichts anderes zu tun als sich Ihre Lebenskraft aussaugen zu lassen?

Leander: Wo selbst Helden nicht herumkugeln!

* Psygnosis behält sich das Recht vor, diesen Teil der Story leicht zu ändern.

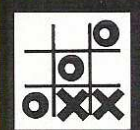
PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 051-709 5755







Vergangene Schlachten



CELTIC LEGENDS

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, Hersteller: UBI-Soft, **Muster von:** Hersteller.



Ein Krieger wird geboren. Foto: Amiga

Dunkle Zeiten drohen über das Land Celtica hereinzubrechen. Die beiden mächtigsten Zauberer des Landes fechten den alles entscheidenden Kampf zwischen Gut und Böse aus. In der Hand des Spielers liegt das Schicksal dieser Welt

Okay, soweit nichts Neues an der Front der Hintergrundgeschichten, UBI SOFT hat aber dennoch ein beachtenswertes Programm geschaffen. Allein schon die hervorragende Titelmusik, die nicht nur durch die verwendeten Dudelsäcke an schottische Schlachtenmusik erinnert, stimmt sehr gut auf das kommende Geschehen ein. Primär geht es darum, Inseln bzw. Inselgruppen zu erobern. 23 Level gilt es zu bestreiten. Das Ganze wird aus einer Popoulos-ähnlichen Perspektive dargestellt. Anfangs besitzt der Spieler eine Burg, einen Zauberer (die wichtigste Figur) und sieben Soldaten. Die Figur des Zauberers ist in der Lage, in der Burg oder an Kultstätten neue und stärkere Soldaten zu erzeugen, je nachdem, wie erfahren der Zauberer ist. Die Palette der Spielfiguren, die erzeugt werden können, umfasst alle in der Fantasy-Welt bekannten Wesen, seien es nun Goblins oder Drachen.

Das Bildschirmlayout wirkt auf den ersten Blick etwas unübersichtlich, die einzelnen Icons über die das Spiel gesteuert wird, sind jedoch logisch und einfach zu erlernen. Übrigens gibt es bei Celtic Legends nicht nur zwei gegnerische Parteien, sondern auch noch die sogenannten Wilden, Wesen, die die heiligen Kultstätten bewachen und jeden angreifen, der sie betritt.

Celtic Legends ist endlich mal wieder ein Strategiespiel, daß leicht zu erlernen ist und bei dem nicht irgendwelche abstrakten Symbole auf noch abstrakteren Spielfeldern herumgeschoben werden. Lediglich die Tatsache, daß das Programm nur 23 Level beinhaltet kann den Spaß etwas trüben, zumal keine Zusatzdisketten geplant sind. Selbst Anfänger, für die dieses Spiel sicherlich geeignet ist, werden es relativ schnell durchgespielt haben. ■

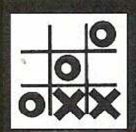
Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	8
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Zukünftige Schlachten



BATTLE ISLE

System: Amiga, Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 99 DM, **Hersteller:** Blue Byte, **Muster von:** Hersteller, **Besonderheiten:** Unterstützt Amiga-Turbokarten.

Strategiefans unter den Amigianern haben sicherlich schon sehnsüchtig auf dieses Programm gewartet. Nach langer Vorbereitungszeit ist BATTLE ISLE nun endlich erschienen. In der großen Packung befinden sich neben drei Disketten noch das 80 seitige Handbuch, ein Heft mit der Hintergrundgeschichte, sowie ein Waffenkatalog und eine Referenzkarte. Lesen vor dem Spielen ist also angeraten, zumal die Geschichte gut in das Geschehen einführt. Da das Handbuch auch keine Fragen offen läßt, kanns jetzt ans Spielen gehen. Auf der ersten Diskette befindet sich eine Demo mit der Musik von „uns" Chris Hülsbeck sowie deutscher (!) Sprachausgabe und anderem Schnickschnack. Mit Disk 2 geht;s dann los.



Prima Denkfutter (Amiga)

Grob gesagt geht es darum, die Armeen des Mitspielers oder des Computers auf verschiedenen Inseln zu besiegen.



Nicht nur für Hardcore-Strategen

Ältere Leser und PC-Engine Besitzer werden sich sicher noch an NECTARIS erinnern. Battle Isle sieht diesem Modul recht ähnlich. Um sein Ziel zu erreichen, stehen dem Spieler 22 Waffensysteme – alle Waffengattungen sind vertreten – zur Verfügung. Das Spielfeld wird auf einem geteilten Screen dargestellt und ist in die für Strategiespiele üblichen sechseckigen Waben eingeteilt. Grafisch ist das Ganze aber recht ansprechend gelöst. Beide Spieler können übrigens simultan agieren, wobei sich Spieler A im Bewegungsmodus und Spieler B im Angriffsmodus befindet. So werden längere Wartezeiten vermieden. Die einfache und logische Steuerung macht das Programm vollends zum Vergnügen. Auch Nicht-Strategie-Experten sollten mal reinschauen. ■

Guido Alt

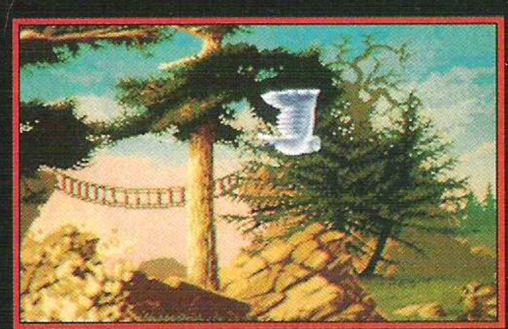
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	10
Spielaufbau	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«









AGONY

Messen Sie Ihre magischen Kräfte an einer gleichen, doch entgegengesetzten mystischen Macht. Benutzen Sie Zauberei und Kampfgeschick, um sich durch sechs grafisch exzellente Niveaus hindurchzuschlagen, jede von ihnen vollgepackt mit Horden wundervoll bewegter, magisch heraufbeschworener Kreaturen.

Sammeln Sie Tränke und Zaubersprüche, die Ihnen bei Ihrem heroischen Streben nach dem Geheimnis der Kosmischen Stärke helfen.

Erleben Sie vier Ebenen unglaublich weichen parallaxen Rollens, Zeichentrickhintergründe, eine massives Spielzone, Hunderte von Bildschirmfarben, ein unglaubliches Spiel und einen exorbitanten Soundtrack, alles fachmännisch gemixt und sorgfältig geschnitten, um Ihnen einen faszinierenden Cocktail von Computerspiel-Action ins Haus zu bringen.

Erleben Sie *Agonie* ohne Schmerz!

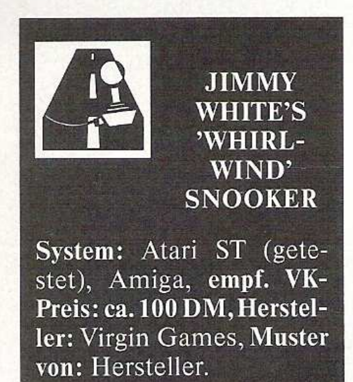
PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 051-709 5755







Snooker Dir einen



JIMMY WHITE'S 'WHIRLWIND' SNOOKER

System: Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller:** Virgin Games, **Muster von:** Hersteller.



Los, stoß mich!



Vor dem Stoß sollte man die Lage aus allen Winkeln betrachten.

Snooker in Bestform

Eines der britischsten aller Spiele, nämlich Snooker, erscheint dieser Tage auf den Computern unserer Republik. Ist Billard hierzulande ja noch bekannt, so erschien uns dieses recht ähnliche Spiel doch ganz schön dubios. So ein großer Tisch und soviele bunte Kugeln?

So ziemlich alle Spiele rund um den grünen Tisch machten bisher einen recht öden Eindruck. Die Animation ruckte meistens und das Ballverhalten entsprach in den seltensten Fällen der Wirklichkeit. Mit diesen Gedanken im Kopf begab ich mich also an Whirlwind Snooker und – war extrem angenehm überrascht. Hier stimmt nahezu alles. Die Kugeln flitzen nur so über den Tisch, das Abprallverhalten stimmt absolut und alles ist völlig ruckfrei. Zudem gibt es noch sehr schnelle „Kamerafahrten", die der Queue-Kugel (der Weissen) über den Tisch folgen, inklusive rein- und rauszoomen. Angesichts der Tatsache, daß sich bis zu 22 Kugeln gleichzeitig auf dem Tisch bewegen eine kleine technische Meisterleistung. Die Handhabung ist sehr einfach zu erlernen, da erstens dem Spiel zwei dicke Handbücher beiliegen (einmal Bedienungsanleitung und einmal Snookerregeln) und zweitens im Programm noch eine Hilfsfunktion implementiert ist. So wird die Handhabung des Anfangs kompliziert wirkenden Steuermenüs zum Kinderspiel.

Wem das abwechselnde Einlochen von roten und farbigen Kugeln zu langweilig wird, der kann auch zum Trick-Shot-Editor greifen, die Kugeln nach seiner Wahl aufbauen und Trick-Snooker spielen. Daß der Blickwinkel völlig frei zum Tisch gewählt werden kann, muß, glaube ich, nicht extra erwähnt werden. Über mangelnde übersicht kann also nicht geklagt werden: Selbst an kleine Gags haben die Programmierer gedacht. So bekommt der anvisierte Ball bei längeren Überlegungspausen seitens des Spielers plötzlich ein Gesicht oder streckt dem Computerbesitzer die Zunge heraus. Britischer Humor eben. Selten habe ich ein so gut durchdachtes und aufgebautes Programm wie Whirlwind Snooker gesehen. Selbst Skeptiker sollten einen Blick riskieren, allein wegen der technischen Seite. Frohes Einlochen! ■

Guido Alt

A-MAN meint:

Seit ich 1987 zum ersten Male auf der britischen Insel Snooker spielte, war ich von diesem Sport begeistert. Mich persönlich konnte Snooker schon immer mehr als Pool-Billard begeistern. Mit Whirlwind Snooker lebt diese Leidenschaft nun wieder richtig auf, denn dieses Spiel hat all das, was eine gute Simulation des Sports auf dem grünen Tisch braucht: eine Menge Optionen, um auf den Stoß Einfluß zu nehmen, ein hervorragendes Handling und vor allem eine technisch einwandfreie Programmierung!

»PRIMA«

ASM-WERTUNG von bis 12

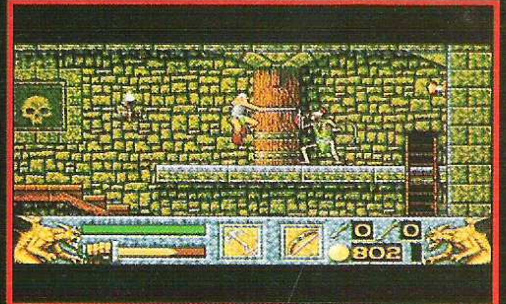
Grafik	10
Sound	7
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«









BARBARIAN II

Necron ist zurück und verlangt Rache. Nur Sie – in Ihrer Maske als Hegor der Barbar – sind mutig, stark und dumm genug, die Herausforderung anzunehmen:

Wälder, Höhlen, Verliese, Schlösser und Tempel warten auf Ihre barbarische Erkundung, alle sind voll von tödlichen Bewohnern und abartigen Fallen, die alle nur darauf warten, Ihre unbedarften Handlungen zu einem unrühmlichen Ende zu bringen.

Mit 2000 Trickbildern, 32 Farben auf dem Bildschirm, parallaxem Rollen, 6 Niveaus fortlaufender Spielhallen – und Abenteueraction, mehr als 1 Megabyte voll bewegter Bilder, magischen und stärkenden Tränken, die Ihnen bei Ihrer Aufgabe zu helfen, sowie einer Unzahl einzigartiger Waffen, die Sie zuerst finden müssen um sie gebrauchen zu können, ist **BARBARIAN II**

So barbarisch, barbarischer geht's nicht.

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 051-709 5755






Norddeutscher Bienenfleiß

Andreas von Glyczinski (li.) und Axel Bialke (re.) von HUDSON SOFT.

Bomber Man? Atomic Punk? Dynablaster? Keine Verwirrung: Von ein- und demselben Spiel ist die Rede. Hudsons letztjähriger Winterknüller wird unter neuen Titeln auf PC und Amiga, den Game Boy und das NES umgesetzt.

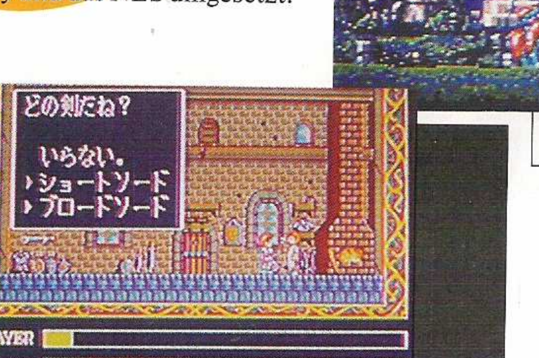
BOMBER MAN auf dem Amiga

Action satt bei ALDYNES (Engine)

HUDSON SOFT, Lieferant einiger erstklassiger PC-Engine-Titel, ist seit diesem Sommer auch in Deutschland vertreten. Fern des Hauptquartiers im japanischen Sapporo leiten Axel Bialke und Andreas von Glyczinski den Europavertrieb. Was alles von Hamburg aus auf Euch zukommt, lest Ihr im Folgenden.



Vielversprechend: MONBIT für die PC Engine



Ys III (PC Engine)

Die Amiga-Fassung sah gut aus und spielte sich schon recht flott. Nach und nach sollen die meisten neuen Spiele auch für die gängigen Rechner bearbeitet werden.

Weniger schön wirken bis jetzt die NES-Adaptionen von *Wonderboy*, genannt Adventure Island I & II. Hoffentlich tut sich da noch etwas, denn zu ein paar Runden können sie schon reizen. Dafür verspricht Hudson eine phantastische Umsetzung des ersten Teils auf den Game Boy.

Für das NES werden Jakkie Chan, Bomber Man 2 und das Action-Adventure Earthride vorbereitet. Künftig sollen ebensoviele NES- wie Game Boy-Titel erscheinen. Auch die „Hauskonsole" PC Engine wird bedacht: Power League 4, Raiden und Neutopia 2 sind die nächsten Titel.

Im Stile des von der Seite gesehenen PC-Action-Adventures *Zeliard* ist das – leider noch japanische – Ys III: Wanderers from Ys. Eigentlich ist es atypisch, sollen doch verstärkt Mehr-Spieler-Programme für alle genannten Systeme entwickelt werden.

In den Sternen steht leider noch die Einführung des Super CD-ROM in Deutschland. Dafür sind die Actionspiele 1941 und Dragonslayer in Vorbereitung.

Vielversprechend sieht auch das Rollenspiel Monbit aus. Auf eine deutsche oder englische Übersetzung zu hoffen bleibt allerdings vorerst ein frommer Wunsch.

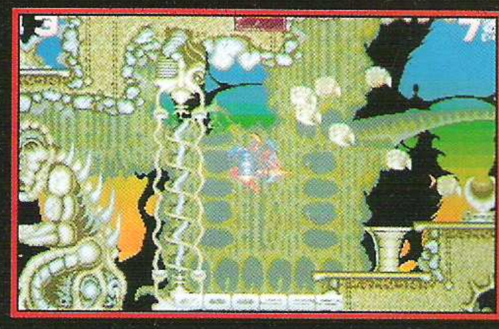
Die Softwarewelle rollt also unaufhörlich – klar, daß wir Euch auf dem Laufenden halten werden!

Eva Hoogh



Auf Erkundung bei Ys III

ORK









ORK

Vom Legionsschiff Cisskei auf den Planeten Ixion heruntergebeamt, muß sich der Kapitänsanwärter Ku-Kabul den Gefahren und Tests stellen, die speziell auf diesen Planeten gebracht wurden, damit er sich der Führerschaft würdig erweisen kann. Versagen bei auch nur einem der Tests würde seine Karriere als Legions-Kommandeur beenden . . . für immer!

Um ihm eine Chance im Kampf zu geben, ist Ku-Kabul mit einer Laser-Zwillingskanone und wiederauftankbaren Jet-Boostern ausgerüstet.

Mit Köpfchen und Muskeln muß er Dinge finden, sie aufsammeln und dazu benutzen, die vielen verwirrenden Probleme zu lösen und die Horden mächtiger Feinde zu besiegen, die diese tödliche Arena verseuchen.

3-Ebenen parallaxes Rollen, spielhallenschnelle Action und kraftvolles FX vereinigen sich mit totaler Spielsucht und lassen Sie erfahren, was Ork ist!

Sind Sie Ork genug?

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 051-709 5755







Desert Storm und kein Ende



F117A/ NIGHTHAWK

System: PC (EGA, VGA, Soundkarten), **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Microprose, Tetbury, England, **Muster von:** Hersteller.

Microprose hat anscheinend den Golfkrieg zum Anlaß genommen, ihre F19-Simulation zu überarbeiten. Ob die Neuanschaffung lohnt, soll der folgende Bericht zeigen.



Keine Schönheit, aber flugfähig.

Zunächst einmal wird man von einem überaus flotten Vorspann begrüßt, der die Bombardierung eines Bunkers in irgendeiner Wüste zeigt. Ob gewisse Ähnlichkeiten zu wirklichen Geschehen beabsichtigt sind, sei dahingestellt. Nun denn, nach ein paar Augenblicken befinden wir uns im Einsatzgebäude. Von hier aus gelangt man in die allesamt schön gestalteten Menüs zur Missions- und Waffenauswahl etc.. Gesehen hat man das Ganze schon mal bei Gunship 2000, was aber kein Makel ist. Die Waffenauswahl ist gegenüber dem Vorgänger etwas umfangreicher geworden, so befinden sich z.B die äußerst destruktiven Fuel-Air-Bombs im Arsenal. Das Cockpit-Layout hingegen wurde auch nur in kleinen Details geändert, so ist die Darstellung des Zielerfassungssystems jetzt „realistischer".



Wenigstens sieht er von außen anders aus . . . (VGA)

Gegenüber F19 nur Detailänderungen

Kommen wir aber zum wichtigsten bei einer Flugsimulation, dem Fliegen (Wer hätte das gedacht?). Leider leider macht sich hier Enttäuschung breit. Die sehr detaillierte und farbenfrohe Grafik ruckt auch auf schnellen PC's ziemlich mühselig vor sich hin. Richtiges Fluggefühl will da nicht aufkommen, zumal auch die Steuerung reichlich unpräzise ist. Aber diese Aufgabe kann man eh die meiste Zeit dem Autopiloten überlassen. Das alte F19-Manko kommt hier wieder zum Vorschein: Die Anflugstrecken zu den Missionszielen sind überwiegend sehr lang und sehr ereignislos. Man steigt auf, fliegt zum Ziel, schmeißt seine Bomben und kehrt zurück. Lediglich die Landung setzt einige Übung vorraus, da sie diesmal nicht vom Autopiloten übernommen wird. Die neun Einsatzgebiete inklusive Irak-Szenario sind aus früheren MICROPROSE-Programmen auch schon hinlänglich bekannt. Es wird langsam Zeit, daß man sich im schönen U.S.-Bundesstaat Maryland mal Gedanken über die Gestaltung der Einsatzgebiete macht, denn ein hypermodernes Flugzeug paßt nicht zu alten Feindbildern.



Im Cockpit wenig Neues . . . (VGA)

Unterm Strich werden die hochgesteckten Erwartungen, die sicherlich an dieses Produkt gestellt wurden, nicht erfüllt. Kann man eventuell noch über die technischen Mängel hinwegsehen, so hätte sich zumindest der Spielablauf ändern sollen. Dieser ist aber nunmal derselbe wie bei F15 Strike Eagle II und F19 Stealth Fighter. Wer diese Programme besitzt, kann getrost auf F117A NIGHTHAWK verzichten. ■

Guido Alt

ASM WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	7
Realitätsnähe	7
Motivation	6
Gesamtnote	7

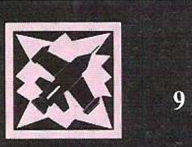
»BRAUCHBAR«

OH NO! MORE LEMMINGS!





THIS BULLET IS FOR YOU!



NECRONOM

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Linel, **Muster von:** Hersteller.

Ballerfreunde aufgepaßt, von LINEL gibt's was für eure wunden Finger! Das Teil trägt den Namen NECRONOM und stellt ein Shoot'em up der alten Schule dar. Genauer gesagt, es erwartet Euch eine horizontal scrollende Planetenlandschaft mit Scharen von fiesen Aliens, Monstern, schießwütigen Raumgleitern und einiges mehr. Ziel unserer Mission: den bösen Herscher des Planeten Necronom vom Thron zu holen.

Der Weg, der zum Palast des Oberfieslings führt, ist allerdings nicht festgelegt. Nach erfolgreicher Säuberung eines jeden Level hat man die Möglichkeit, per Karte die nächste Level anzu wählen. Deshalb ist es nicht nötig alle Level durchzuspielen, um sich das Endlevel anzuschauen. Ob das ein Vorteil oder Nachteil ist muß jeder für sich selbst entscheiden. Jedes Szenario wird durch eine eigene Technomucke untermalt und wird natürlich auch von einem Haufen unterschiedlicher Wesen bevölkert. Vom Schwierigkeitsgrad sind die Level sehr verschieden – -teils sehr einfach, teils fast unspielbar. Paradoxerweise sind dafür aber einige Endgegner einfacher zu vernichten als so mancher 'normaler' Gegner im Spiel.



Immer feste drauf!

Vom Spielablauf bietet das Game leider nicht viel Neues. So könnte man sagen, das Teil verkörpert eine bunte Mischung aus *R-Type, Menace, Blood Money* etc. Die Qualität der Grafik reicht von 'na ja, so lala' bis „echt gut" (daher auch die Wertung).

Schaut man sich zum Bleistift die Feuerwüste an, kann man das kalte Grausen bekommen. Das Feuer wird hier durch COLORCYCLING simuliert. Argh! Necronom ist ein Ballerspiel für Freunde des Genres – mir hat's gefallen ...

Lars Rückert



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4-9
Sound	10
Spielablauf	6
Motivation	9
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

KATZENJAMMER

9 LIVES

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** ARC, England, **Muster von:** Megatronix, 6501 Klein-Winternheim.

Man sagt, Katzen hätten neun Leben. Ob dies stimmt, mag dahingestellt sein. Jedenfalls kam so das neueste Game der Firma ARC zu seinem Namen: 9 LIVES.

Kater Bob ist ein ultra-heißes Gerät, hat fast in jeder Stadt eine Geliebte, doch ausgerechnet seine Favouritin Claudette landet im Netz von Tierfängern. Eine Befreiungsaktion liegt also nahe. Aus dieser Story ist ein witziges Jump 'n' Run enstanden. Sammelt Bob Eßbares, so steigt seine Energie, raucht er Zigaretten, läuft er grün an und verliert selbige. Er kann fliegen oder auch unsichtbar werden, „Sieben-Meilen-Stiefel" benutzen und Riesen-(Katzen-)Sprünge machen. Das Plattform-Spielchen findet über und unter Tage statt. Die wichtigste Aufgabe ist es, versteckte goldene Schlüssel aufzunehmen, um Durchgänge öffnen zu können, aber vor allem Miezen aus den Käfigen der Tierfänger zu befreien. Vom Riesen-Affen aus *Donkey Kong* bis hin zu Fischen, Eulen und Fantasie-Figuren darf in diesem Game jeder mitspielen. Im Gesamteindruck schneidet dieses Spiel jedoch schlecht ab. Das Scrolling ist ein Verschieben von ganzen Bildern. Bob läßt sich zäh und nur sehr unpräzise steuern, und die Musi ist eher ein Katzengejammer. Für 40 Märker wär es vielleicht noch o.k., aber ganze 90???

Sandra Alter



Fliegen ist eben schöner! *Foto: Amiga*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

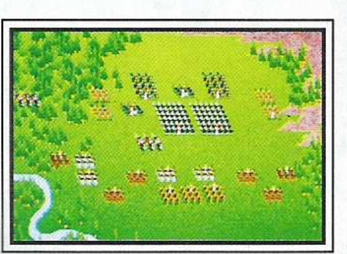
J.R.R. TOLKIEN'S

RIDERS OF ROHAN

"Gondor! Gondor vom Gebirg zum Küstenstrich !
Westwind wehte; das Licht der Königsgärten glich
Hellem Regen: so fiel es auf den Silberbaum
Einstmals. Türme, Thron und Krone, goldner Traum !
Gondor! Gondor! Wird der Westwind wieder wehn ?
Werden Menschen den Silberbaum dort wiedersehn ?"
(aus "Herr der Ringe")

• Atemberaubende Arcade Sequenzen • Realistisches 3D-Terrain •
• Technisch ausgefeiltes Taktik-System • Spektakuläre Duelle mit Orks und Dunlendings •
• Spielen Sie entweder Tolkiens weltberühmtes Szenario oder kreieren Sie Ihr eigenes •
• Mit ausführlichen, illustrierten Informationen über Mittelerde und seine Bewohner •

KOMPLETT IN DEUTSCH !









Gandalf:
Gesandt um das Volk gegen Saruman zu vereinigen. Als Zauberer versucht er das Böse zu bezwingen. Wird es gelingen?



RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH • Bruchweg 128-132 • 4044 Kaarst 2 • Tel. 02101/607-0 • Telefax: 02101/607111

ROSAROTE ZEITEN



RODLAND

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller/Muster:** Storm/Sales Curve, London, England.

Tam und Rit sind wütend. Über Nacht sind ihre netten Dorfnachbarn zu Monstern mutiert und haben die Eltern der beiden eingesperrt. Die Wichte müssen 40 Bilder von den Biestern säubern, ehe es zuhause wieder Kaffee und Kuchen geben kann. Monster? Weit gefehlt. Was den beiden entgegenhüpft, -läuft und -purzelt, ist eher einer Plüschtiersammlung entsprungen: Da tummeln sich Eichhörnchen, Häschen, Knuddelkartoffeln, kleine Seesterne oder Babywürmer.

Wer jetzt ob der geballten Ladung Niedlichkeit schreiend davonläuft, verpaßt etwas. Denn die STORM-Programmierer verleugnen ihre Action-Herkunft (*SWIV*) keinesfalls. RODLAND, so der Name des Hüpfspektakels, verlangt eine gehörige Portion Fingerfertigkeit. Zu großzügigen Anleihen beim Klassiker *Bubble Bobble* gesellen sich hübsche neue Ideen und Gestaltung.

Mit Tasten oder Joystick werden Tam bzw. Rit bewegt. Um sich der Menagerie zu erwehren, benutzen sie stimmgabelähnliche Stäbchen. Per Feuerknopfdruck und Links-rechts-Bewegung werden die Gegner damit erlegt. Ihr könnt sie dann hin- und herschleudern und dabei schon einmal weitere Tiere erwischen. Haltet Ihr den Feuerknopf gedrückt und steuert nach oben oder unten, erscheint eine Leiter. Flugs können sich Tam oder Rit dann in Sicherheit vor anrükkenden Gegnern bringen. Die kommen den beiden jedoch schnell hinterher.

Ins nächste Bild kommt Ihr, wenn der ganze Zoo erlegt ist – oder aber, wenn alle Blumen im Bild aufgesammelt sind. Dann gelangen die Knirpse in einen Sonderlevel mit rosa Einschlag. Hier gilt es, Boni in Form von Buchstaben zu erwischen. Habt Ihr das Wort „EXTRA“ gesammelt, gibt es ein Zusatzleben. Überhaupt mangelt es den frontal gezeigten Spielstufen nicht an feinen Gegenständen. Dauert das Abräumen zu lange, ertönt ein Warnsignal, und der Ablauf beschleunigt sich. Zu allem Überfluß vermehren sich manche Monster. Munter, wenn nicht hektisch, geht es auf jeden Fall zu. Dennoch bieten die ersten Levels auch Anfängern eine Chance. Dort wimmelt es noch nicht von vermeintlichen Kuscheltieren.

„RODLAND – ein fabelhafter Kletterspaß!“

Gekonntes Gabelschwingen gefragt

Dank der kurzen, aber ausreichenden viersprachigen Anleitung findet man schnell ins Geschehen. Fein animiert, flüssig zu steuern und mit flotter Musik unterlegt, hat das Stäbchenschwingen eindeutig Suchtcharakter. Zu zweit macht Rodland noch mehr Spaß, ist allerdings auch schneller durchgespielt. Ein paar Levels mehr hätten es schon sein können! Wer aber *Bubble Bobble* mochte, wird um diese Variante nicht herumkommen. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Und das meint Kate dazu:

Als eingefleischter Jump'n'Run-Freak zog ich mir RODLAND natürlich auch rein. Schon toll, wie ein an sich simples Spiel so gelungen auf „unterhaltsam“ getrimmt wurde. Wunderschön ist vor allem die Sequenz, wenn man in dem Extra-Level das Wort „EXTRA“ gebildet hat. Dann nämlich erscheint eine hübsche Fee, die einem ein Extra-Leben übergibt. Daß bei *Bubble Bobble* und ähnlichen Hüpf- und Laufspielen etwas abgeguckt wurde, stört mich nicht im geringsten, wenn das Ergebnis dann derart überzeugend rüberkommt. Alles in allem ein lustiges wie spannendes Game, das unterhaltsame Stunden vor dem Amiga verspricht.

»PRIMA«



Im Monstergewimmel heißt es aufpassen! Fotos (2): Amiga


Holt sie Euch!
WAS? Fette Beute – mit Hägar und der Firma
KINGSOFT
1. Preis: ein Amiga 500
2. Preis: ein Game Gear
3. Preis: ein Game Boy
4.–15. Preis: je ein Hägar-Spiel incl. Riesen-Hägar-Aufsteller
WIE? Schreibt die Namen zweier Familienmitglieder Hägars (Haustiere gelten auch!!!) auf eine Postkarte.
WOHIN? Schickt diese Karte an den TRONIC-VERLAG Stichwort: »HÄGAR«, Postfach 870 3440 Eschwege – klar zum Entern
KINGSOFT
Einsendeschluß 15. Januar '92 · Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!

ASM-Airlines – Ready For Take-Off



AIRLINE

System: IBM-PC oder Kompatible (mind. 640 KByte, Festplatte ist erforderlich, Hercules, EGA, VGA-Karten werden unterstützt), **empf. VK-Preis** ca. 89 DM., **Hersteller:** Falken-Software, 6272 Niedernhausen, **Muster von:** Hersteller.

Könntet Ihr Euch vorstellen, eine komplette Fluggesellschaft zu managen? Mit allem, was dazu gehört? FALKEN macht's möglich – mit AIRLINE dürfen nun auch PC-Besitzer Flughafenluft schnuppern.

Drei Ausgangspositionen mit jeweils drei Schwierigkeitsstufen und Teilnahme von bis zu vier Mitspielern stehen anfangs zur Wahl: Gründung einer Fluggesellschaft, Übernahme einer bereits existierenden und schließlich Sanierung einer maroden Linie.

Ein Blick auf das Hauptmenü zeigt die umfangreichen Möglichkeiten, die Ihr im Laufe der jeweiligen Runde (entspricht einem Monat) mit Maus anklicken oder Cursor-Tasten aussuchen könnt. Angefangen bei Flugzeugan- und verkauf, Wartung und Info über die Maschinen geht es über ein Bilanzicon, in dem Gewinne und Verluste angezeigt, Kredite aufgenommen und schließlich ein Werbeetat und der Verdienst der Angestellten festgelegt werden können. Auch die Auftragsplanung wird von hier aus gemanaget.

Feld Nummer 3 ist das Wichtigste, nämlich die Auftragsbörse. Hier werden Angebote unterbreitet, die man jeweils bestimmten Flugzeugtypen zuordnet, nachdem man (im Folgemonat) den Zuschlag bekommen hat. In den weiteren Feldern werden Personalentscheidungen getroffen, wobei nicht zuletzt die Ausbildung der Besatzungen von entscheidender Bedeutung ist, Landerechte erworben und geschichtliche und technische Daten abgerufen.

Streik = Action

Ab und zu läuft aber während des Spiels irgendetwas schief. Mal fällt das Bodenpersonal aus, dann der Pilot, oder man streikt einfach – vom Spieler wird „Action", sprich: selbst Handanlegen verlangt. Das Beladen einer Maschine ist ein Kinderspiel, bei einer Kurskorrektur bzw. einer Landung gibt es da wesentlich größere Probleme. In einem Simulator kann man dies gegen entsprechende Gebühr üben, aber man hätte auf diese Actionparts besser verzichtet. Auch der Realismus wird arg gebeutelt, denn im Hauptmenü darf man 150 und mehr Jahre als Spielzeitraum anwählen.

Ein schöner, wenngleich phantastischer Gedanke. Weniger wäre hier mehr gewesen. Grafisch gibt es an dem Programm zumindest im VGA-Modus wenig auszusetzen, und auch die Steuerung ist okay. Sound gibt es kaum und ist auch nicht notwendig – wer will, kann sich ja vier Stunden Live-Sound vom Flughafen besorgen und beim Spielen laufenlassen.

Michael meint:

Schon wieder ein Manager – man möchte fast von einer Art *Manager*-Krankheit sprechen. Gut, die Idee, mal eine Airline unter die Fittiche zu nehmen, ist zumindest auf dem PC relativ frisch. Aber das ist im Prinzip nur eine Frage der Phantasie, man könnte ebenso Brieftauben oder Rennschnecken managen.

Der Spielverlauf ist dem Genre entsprechend eintönig, die mißlungenen Actioneinlagen bringen wenig Abwechslung.

Immerhin ist die Komplexität der Materie recht gut umgesetzt worden, ein netter und innovativer Zug ist auch, daß man sich um das Wohl seiner Angestellten kümmern darf.

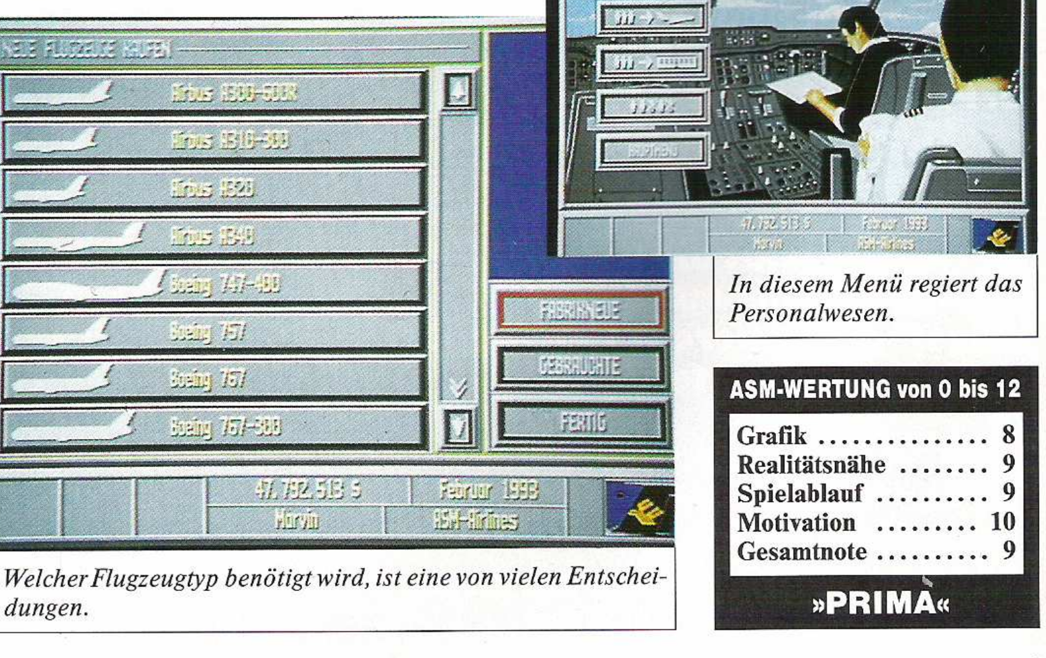
Alles in allem also ein solider Manager, dem allerdings der rechte Pfiff fehlt, an Klassiker wie *Ports of Call* oder *Railroad Tycoon* reicht er jedenfalls nicht heran. ■

»BRAUCHBAR«

»Wer wird denn gleich in die Luft gehen?«

Ob man sich das Spiel anschafft oder nicht, bleibt jedem selbst überlassen. Es ist dank seiner geschichtlichen und technischen Datenfreudigkeit gleichzeitig fast ein Lernprogramm und das zu einem vergleichsweise „günstigen" Preis, den Hitstern bekommt es wegen der genannten Schwächen nicht. Wohlgemerkt: Es ist ein Manager, kein Flugsimulator oder gar Actiongame... ■

Klaus Trafford



Welcher Flugzeugtyp benötigt wird, ist eine von vielen Entscheidungen.

In diesem Menü regiert das Personalwesen.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Realitätsnähe	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

NEUE Spiele mit bekanntem Gameplay

Kleine Einblicke in neue Programme verschafften uns dieser Tage SELLING POINTS aus Gütersloh. Drei Amiga-Games sollen demnächst den Softwaremarkt bereichern – grundverschieden in ihren Inhalten, leider aber auch in der Qualität. TREX WARRIOR, FINAL BLOW und BOSTON BOMB CLUB heißen die Teile, die wir nachfolgend vorstellen möchten.

Bei TREX WARRIOR, das von THALION kommt, geht es darum, insgesamt fünf Welten von Gegnern zu säubern, ohne von selbigen vernichtet zu werden. Dies geschieht per gutgezieltem Schuß mittels Druck auf die linke Maustaste. Joysticks scheinen out zu sein. Die sehr gute und flüssige Vektorgrafik fällt positiv auf, das Gameplay an sich ist Geschmackssache. In jedem Falle wäre Joysticksteuerung besser, meint Uli. Die Endversion wird spätestens zeigen, ob das Spiel etwas taugt oder nicht.

Wesentlich schlechter war mein Eindruck von FINAL BLOW, das SALES CURVES auf den Markt werfen will. Wieder einmal ist Boxen angesagt, und wie schon bei T.K.O. BOXING ruckelt und zuckelt es auf dem Screen. Die beiden Sparringspartner scheinen sich auf einem Laufband zu bewegen, wobei der Computergegner nur dann aktiv wird, wenn der Alleinspieler mal eine Pause macht.

Schlammschlacht?

Besonders bemerkenswert: Wenn ein Boxer mal ausgezählt wird, steht er hinterher auf und der Kampf läuft weiter! Ich hoffe sehr, daß dieses Manko bei der Endversion nicht mehr besteht. Außerdem gibt es schon genug derartiger Games – warum nicht mal was Neues wie z.B. Frauen, die im Schlamm wühlen (ich weiß, jetzt kriege ich wieder Post)?

Das Trio komplettiert das Strategiespiel BOSTON BOMB CLUB. Laut Beschreibung sollen sich erlauchte Herrlichkeiten im vergangenen Jahrhundert damit beschäftigt haben, eine Bombe durch einen Parcours zu bringen, die dann irgendwann entweder explodiert oder gelöscht wird. Genau dies beinhaltet das Game von SILMARIS - und ist gar nicht mal so schlecht.

Durch Drehen einzelner Teilstücke muß der Bombe der Weg zum Wassertümpel geebnet werden. Dabei kann sie Bonuspunkte und Extrabomben genauso aufnehmen wie auch ins Leere fallen oder mit einer anderen Bombe kollidieren, was unweigerlich zum Verlust eines Lebens führt. Die um das Spielfeld herumstehenden Zuschauer drehen ab und zu an einigen Steinen, so daß man schon sehr gut aufpassen muß, wo die Bombe (von selbst) hinrollt.



Immer druff – dem Schiri ist's egal (Final Blow)



Trex-Warrior – endlich ein neuer Titel von Thalion. (Foto: Vorabfassung)



Kuck mal, was da krabbelt ... (Boston Bomb Club)

Lustige Einlagen gibt es zuhauf, auch die FX sind hörenswert (das Babygeschrei klingt besonders süß). Die hohe Geschwindigkeit, das einem starke Konzentration und gutes Reaktionsvermögen abverlangt, machen aus dem Game ein durchaus empfehlenswertes Objekt, das zwar nicht neu, aber bedingt originell ist.

Die endgültigen Fassungen werden wir Euch vorstellen, sobald wir sie haben. ■

Klaus Trafford

Die Leistungs-starken fürs Büro

Profis. Wie Profis sie brauchen.

Star Business Drucker: XB24-200/XB24-250, ZA-200/ZA-250



XB24-200/XB24-250

- 24 Nadel-Matrix-Drucker
- SLQ, LQ, EDV und HS-EDV Ausdrucke (max. 332 cps)
- 7 eingebaute LQ-Schriftarten
- 2 eingebaute SLQ-Schriftarten
- Papiereinzug auch von unten
- Schubtraktor
- Leise Modus
- Farbdruck (7 Farben inkl. schwarz)
- Bedienertableau mit LCD
- Option: Fontmodule, Einzel-/Doppelschacht, Zugtraktor, Schnittstellenmodule

ZA-200/ZA-250

- 9 Nadel-Matrix-Drucker
- NLQ, EDV- und HS-EDV Ausdrucke
- Hoher Durchsatz (max. 420 cps)
- Umfangreiches Papiermanagement
- Papiereinzug auch von unten
- Leise Modus
- Farbdruck
- Option: Schnittstellenmodule, Einzel und Doppelschacht
- Optionaler Zugtraktor



Nähere Informationen über Star Business Drucker erhalten Sie beim autorisierten Star Fachhändler oder direkt bei uns.
Star Micronics Deutschland GmbH, Westerbachstr. 59, D-6000 Frankfurt/Main 94, Tel. (069) 7 89 99-0.



. . . aber von Frankfurt nach Rom, über Los Angeles, Papete, Auckland, Noumea, Sydney, Jakarta, Singapur bis nach Bangkok, von da nach Amsterdam, und erst dann dürft Ihr wieder in Frankfurt oder Düsseldorf landen.

Foto: Edgar Sommer

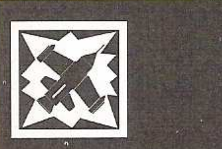
RUSHWARE
Online with the trend


MIRRORSOFT
IMAGE WORKS
Wie man an den Spaß rankommt?
Nichts einfacher als das: In dieser und den beiden folgenden Ausgaben der ASM stellen wir Euch jeweils eine Frage zum neuesten Spiel der Firma Mirrorsoft: Mega lo Mania.
Hier ist die erste Frage: Wann beginnt die Zeitreise im Spiel Mega lo Mania – wir suchen die Jahreszahl?
Die vollständigen drei Antworten schreibt Ihr dann auf eine Postkarte und schickt diese an:
Tronic Verlag
„Mirrorsoft“
Postfach 870
3440 Eschwege
Einsendeschluß ist der 2. März 1992!
1. Preis: Flugticket „Round the World“ für zwei Personen mit o.a. Flugroute plus 1.500 DM Taschengeld pro Person
2. Preis: Reise ins „Euro-Disneyland“ bei Paris
3. Preis: Persönliches Mega lo Mania (Portrait des Winners wird eingescannt)
4.–10. Preis: je ein Mega lo Mania
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
ALOHA
LOSER
MEGA LO MANIA



Von Monstern, Extras und Blasen ...

... möchte ich Euch diesen Monat erzählen. Oft kopiert, nie erreicht – das trifft auch auf BUBBLE BOBBLE voll zu. Ehemals ein Automat von Taito, sorgte FIREBIRD 1987 dafür, daß das Game auch die Heimcomputer erreichte. Die 64er-Version war es zunächst, die viele Herzen, Augen und Ohren erfreute. 100 abwechslungsreiche Levels, überdurchschnittlich gute Grafik und eine lustige, ohrwurmverdächtige Musik sorgten für schlaflose Nächte vor dem Rechner.



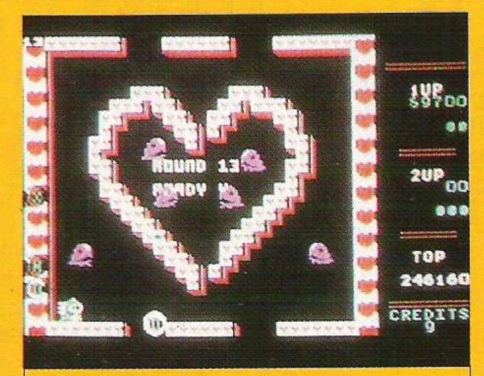
BUBBLE BOBBLE

System: C-64, Amiga, Atari ST, CPC, **empf. VK-Preis** ca. 20–80 DM (je nach System), **Hersteller:** Firebird, **Muster von:** ASM-Archiv.

Das Jump'n'run-Spiel ist inhaltlich schnell erklärt (wer kennt es eigentlich nicht? Hand hoch! Wirklich? Na gut, dann weiter im Text, alle anderen bitte bei „Fazit" wieder einsteigen).

Bub und Bob – so die Namen der beiden Helden, müssen solo oder zu zweit in jedem Level möglichst viele Extras aufsammeln und natürlich alle Gegner vernichten. Bis dahin wie gehabt – nun kommt das damals neue: Sie (die Gegner) müssen mittels Druck auf den Feuerknopf in eine Art „Seifenblase" gehüllt werden, dann genügt ein kurzer Schubser, und schon verwandeln sie sich in Bananen oder andere Früchte, Süßspeisen, Kristalle und vieles mehr. Je höher das Level, desto zahlreicher und knackiger die Gegner.

Neben zeitlich befristeten Bonusrunden gibt es jede Menge Extras. Besonders die übergroßen Kuchen oder Kristalle bringen Pöngs (in aller Regel 30.000). Buchstaben können zu dem Wort „Extend" zusammengesetzt werden, ein blinkendes Symbol läßt bei Berührung Blitze über den Bildschirm zukken, die die Gegner eliminieren. Besonders gelungen ist ein Extra, das die Spielfigur aufnimmt und mit ihr durch das jeweilige Bild rutscht – man achte auf das Gesicht von Bub bzw. Bob.



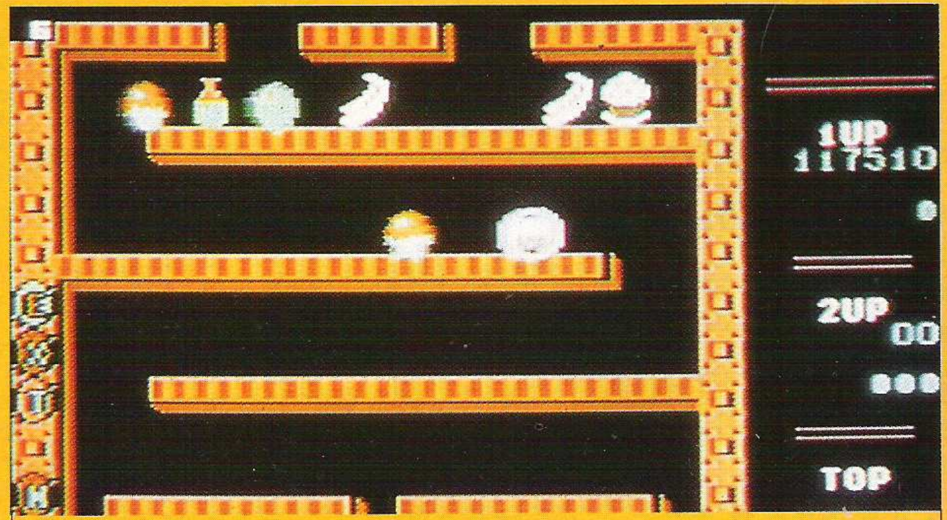
Leicht gefäßig, die Biester – aber nett.

Nun drücken wir kurz die Commodore-Taste (Pause) und gönnen uns einen Blick auf die Nachfolgeprodukte. Als erstes wäre da die Fortsetzung *Rainbow Island* zu nennen, wo statt Blasen Regenbogen angesagt sind und natürlich das ebenfalls sehr schöne Game Bubble Ghost. *Newzealand Story* darf man natürlich auch zu dieser Kategorie zählen, ebenso einige flopverdächtige Spiele, deren Namen wir hier verschweigen. Aktuellstes Beispiel ist das in dieser Ausgabe besprochene *Rodland*, wenngleich die Ähnlichkeit nicht mehr so gravierend ist.

Doch alle Anstrengung war vergebens: Zumindest auf dem guten alten C-64 kam keiner der Nachfolger an das Original heran. Umso erfreulicher ist, daß Bubble Bobble noch immer im Handel ist, am preiswertesten als Teil einer Kompilation.

Selten hat mich ein Spiel so gepackt wie dieses – und beim erneuten Test löste ich mich schwer davon los, denn es hat nichts von seiner Attraktivität verloren. Wer es nicht hat, der sollte es sich unbedingt besorgen- solange der Vorrat noch reicht. Und jene, die immer noch auf ein „Fazit" warten, sollten lieber mal in ihrer Oldie-Kiste kramen, Bubble Bobble rausholen und sich ein paar schöne Stunden machen – so wie ich das gerne getan habe. ■

Klaus Trafford



Extras bringen jede Menge Pöngs. *Fotos: C-64*

PHLAN REVISITED

Titel: Pools of Darkness, **System:** PC (640 KByte, Festplatte, EGA/VGA), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** SSI, Kalifornien, USA, **Muster von:** Softgold, 4044 Kaarst 2.

SSI bereitet seiner *Forgotten Realms*-Serie einen Abgang mit Paukenschlag: Fünf Erd- und zehn Spielerjahre nach dem glanzvollen *AD&D*-Einstieg *Pool of Radiance* dürft Ihr noch einmal sämtliche Monsterhorden der Moonseas aufmischen. Lord Bane, der Eure Siege über seine Kreaturen nie verwunden hat, bietet noch einmal alles an Intrigen und mehrbeinigen Ungeheuern auf.

Pools of Darkness beginnt harmlos. Eure Rückkehr in die Stadt Phlan gleicht einem Triumphzug. Die Helden, mittlerweile zum stattlichen 14. Level gereift, werden ge- und verehrt. Die Stadt ist in ihrer Blüte kaum wiederzuerkennen, ein langer Sommer regiert. Doch kaum verlaßt Ihr mit Ratsmitglied Sasha das Stadtgebiet, bricht ein höllisches Unwetter los, das sämtliche Siedlungen um die Moonseas vernichtet. Fassungslos erlebt Ihr, wie Lord Bane seinen Rachefeldzug beginnt.

Ihr bewegt Euch nun auf der Landkarte, deren Nordhälfte alleine schon zehn zu erforschende Orte enthält. Da sind unruhige Seelen eines Tempels zu erlösen, Riesen zu besiegen und ein Nest gewaltiger Drachen auszuheben. Eine „normale" Siedlung mit allen Annehmlichkeiten findet Ihr erst im Nordwesten. Zwischendurch taucht der listige Zauberer Elminster immer wieder auf, um Euch Mut und Hilfe zuzusprechen. Während des Aufenthaltes in manchen Höhlen oder Bauten gesellen sich Mitstreiter zu Euch. Eine Augenweide wie die schlagkräftige Vala findet sich leider selten . . .



Gute Freunde braucht die Party.

Bewährt sind Bildschirmaufbau und Maus-/Tastensteuerung. Charaktere, die befördert werden können, sind lila unterlegt. Ausnahmsweise hat hier eine Gruppe, die überwiegend aus Menschen besteht, die besten Chancen. Sie können am weitesten in den Erfahrungsstufen aufsteigen. Mindestens eine „Vollberufs"-Magierin muß dabei sein, wollt Ihr auch nur die ersten Endkämpfe bestehen. Außerdem zu empfehlen: Eine Klerikerin, ein Ranger und zwei Paladine.

„Ein Leckerbissen für den Winter – in diese POOLS sollte man sich stürzen!"

Guido meint:

Endlich! Verbesserte Grafiken und abwechslungsreiche Aufgaben machen Pools of Darkness zum Glanzlicht der Serie. Seit *Pool of Radiance* hat mich kein *Forgotten Realms*-Spiel so gefesselt. ■

Erstmals setzt SSI VGA-Grafiken ein, die den Namen verdienen. Porträts, Landkarte und 3-D-Landschaft sind sichtlich verfeinert worden. Nicht nur im Kampf sind die zahlreichen Monster herrlich anzuschauen. Ein zusätzliches Bonbon ist der schöne Vorspann. Leider halten Titelmusik und Schritt- bzw. Kampfgeräusche nicht mit – am besten, man installiert die Musikausgabe gar nicht erst.

Die mitgelieferten HD-Disketten kann man gegen XT-Disks eintauschen. Eine Festplatte und 640 KByte Speicher braucht es aber auf jeden Fall, um spielen zu können. SSI empfiehlt mindestens 560 KByte tatsächlich freien Speichers, um die Ladezeiten zu verkürzen. Das detaillierte Handbuch dient, wie gehabt, der Abfrage zu Spielbeginn. An der deutschen Übersetzung von Pools wird unter Hochdruck gearbeitet.

Pools of Darkness hat die Spannung, die leichte Zugänglichkeit und taktischen Finessen des Reihen-Erstlings. Es bietet alles, was des Rollenspielers Herz begehrt: Dungeons, Drachen und Dämonen, fein abschnittsweise serviert, erfreuen Anfänger wie Fortgeschrittene. Mit welchem Eifer setzt der Veteran seine fortgeschrittenen Zaubersprüche ein – nie wieder ohne *Disintegrate* oder *Delayed Blast Fireball* . . . Die müssen angesichts mancher Feindkonstellationen geschickt eingesetzt werden. Alleine der Spielumfang hält einen wochenlang in Atem. Die verfeinerte Grafik läßt zudem auf schöne, neue Serien hoffen. Ein würdiger Abschluß! ■

Eva Hoogh

Lord Banes Fluch *Fotos (2): PC(VGA)*

ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12

Grafik (VGA)	8
Steuerung	8
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Hänsel sucht Gretel ...



CHRONICLES OF OMEGA

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca 90 DM, **Hersteller:** ARC, **Muster von:** Megatronix, 6501 Klein-Winternheim.

... oder umgekehrt könnte Chronicles of Omega aus dem Hause ARC auch heißen. Die Story ist schnell erzählt: Im friedlichen Lande Omega lebten alle Menschen glücklich und zufrieden bis die bösen Nachbarn anfingen, den Nachwuchs der Leute zu rauben. Nur Alwin und Irma, die beiden Zwillinge, können dem üblen Treiben Einhalt gebieten, da sie als siebte Kinder eines siebten Kindes über magische Kräfte verfügen. So macht sich dann der Spieler in Gestalt der einen oder anderen Hälfte des Zwillingspaares auf, um die Kids zu befreien.



Jump 'n' Run für Anfänger.

Diese Befreiungsaktion gestaltet sich in typischer „Jump-and-run-Manier". Gegner – und an denen herrscht kein Mangel – müssen entweder umgangen oder mit Hilfe von magischen Bolzen niedergestreckt werden. Die einzige Abwechslung auf dem Weg durch die fünf verschiedenen Ebenen bietet die gute Hexe, in deren Shop man einkaufen kann.

Sie bietet allerlei Nützliches von vergrößerter Feuerkraft bis zum Extraleben feil und taucht in jedem Level auf, wenn etwa die Hälfte geschafft.

Die Grafik entspricht dem Durchschnitt, der Sound ist recht hübsch gemacht, auch wenn Kate einen falschen Ton in der Musik zu bemängeln hatte. Die Steuerung per Joystick funktioniert einfach und präzise.

Mit dem Spielspaß ist das so eine Sache: Dem einen oder anderen mag es gut gefallen, mir persönlich ist der Schwierigkeitsgrad eine Spur zu niedrig ausgefallen.

Deshalb denke ich, daß dieses Game besonders für Anfänger auf dem Gebiet der Jump-and-run-Games geeignet ist, obwohl der mit 90 DM recht hohe Anschaffungspreis sicherlich so manchen vom Kauf abschrecken wird.

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«



MIG-29 M SUPER-FULCRUM

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Noch 'ne Mig



Wenn Migen hinter Migen fliegen . . .

Den großen Erfolg, den DOMARK mit dem ersten russischen Vogel gehabt hat, versuchen sie mit MIG-29 M SUPERFULCRUM noch einmal zu wiederholen. Doch so neu wie in der Werbung versprochen ist die Supermig leider nicht. Die wichtigste Änderung ist wohl, daß jetzt die Möglichkeit besteht, zwei Computer miteinander zu verbinden, so daß man sich mit einem Gegner aus Fleisch und Blut messen kann. Auch an der Steuerung sind Veränderungen feststellbar: Entgegen der Versprechungen in der Werbung finde ich jedoch, daß sie sich eher zum Nachteil entwikkelt hat. Mir ist ebenfalls völlig unklar, warum das an und für sich eher magere Cockpit noch einmal abgespeckt wurde.

Das Szenario, das der Simulation zu Grunde liegt, spielt in einem fiktiven südamerikanischen Staat. Der Pilot soll als Teil einer multinationalen Streitmacht helfen, eine unrechtmäßige Revolution niederzuschlagen. So werden keine einzelnen Missionen im eigentlichen Sinne, sondern eine ganze Kampagne geflogen. Die Grafik soll zwar besser sein als beim Vorgängermodell, aber viel konnte ich davon nicht bemerken. Gleiches gilt für den Sound. Die Anleitung ist gewohnt gut und übersichtlich. Als kleines Schmankerl ist dem Game noch eine Dokumentation über die wichtigsten Militärflugzeuge der Welt beigefügt. Auf 45 Seiten werden alle aktuellen Jets in Wort (Englisch) und Bild vorgestellt. Auch an eine Karte des fiktiven Staates wurde gedacht.

Die dem Piloten gestellten Aufgaben unterscheiden sich nur wenig von denen des Vorgängermodells: Im wesentlichen greift man Bodenziele an, wobei man hin und wieder von gegnerischen Maschinen gestört wird.

In Summa kann ich nicht umhin festzustellen, daß die Supermig keine wirkliche Verbesserung der ersten Version darstellt. Der Vorstoß in die höchsten Sphären des Flugihimmels wird mit ihr nur schwerlich zu schaffen sein.

df

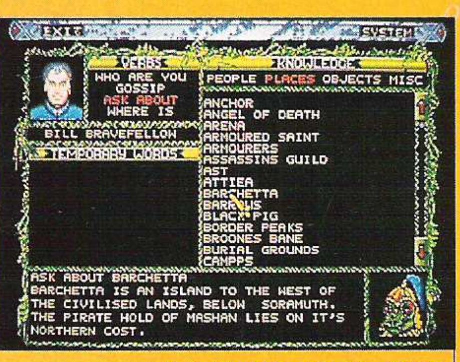
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	6
Realitätsnähe	8
Motivation	6
Gesamtnote	6

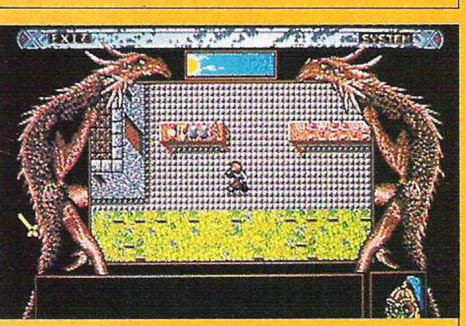
»DÜRFTIG«

Auf zu neuen Welten

ULTIMA? Das können wir auch, dachten sich die Jungs von IMAGITEC. Schließlich hatte man jahrelange Erfahrung beim Umsetzen des Kult-Rollenspiels auf diverse Systeme. Gesagt, getan. Für GREMLIN bastelt das Team jetzt an seiner ersten Eigenentwicklung. DAEMONSGATE I: DOROVAN'S KEY soll noch vor Jahresende in den Regalen stehen. Der erste Eindruck läßt hoffen.



Reichhaltige Menüs (PC)



Die Queste beginnt!

Dämonenhorden erobern nach und nach die Länder der Welt Hetsor. Euer Heimatort Tormis wird belagert. Als Kapitän der Stadtwache erhaltet Ihr den Auftrag, eine Gruppe zusammenzustellen, die Belagerung zu durchbrechen und einen geheimnisvollen Nordländer zu finden, der vielleicht mehr über den Feind weiß. Bis zu acht, oft selbständig handelnde, Mannen kann die Party fassen. Unterwegs begegnet Ihr aber noch zahlreichen anderen abenteuerlustigen Gestalten. Auf Hetsor, das Ihr aus der Vogelperspektive seht, gibt es Tages- und Lebensrhythmen und eine ausgeprägte Kultur. Jeder Character hat neben zahlreichen Eigenschaften und Fähigkeiten seine eigene Weltanschauung und Vorstellungen. Die Bildschirmdarstellung variiert je nach Aufenthaltsort und Spielmodus. Es gibt sieben fünfstöckige (!) Städte, dazu leckere Dungeons und Wehranlagen. Die Programmierer versprechen mehr als fünftausend Stadtbewohner und eine Fülle von Einflußfaktoren auf den Spielverlauf.

Politik und Wetter sind ebenso wichtig für die Handlung wie Geländebeschaffenheit oder die Herkunft von Personen.

DAEMONSGATE wird zunächst für den PC entwickelt. Die 16-Farb-VGA-Version sah hervorragend aus, die bisher fertige Musik unterstrich die Spielstimmung. IMAGITEC-Chef *Martin Hooley* gerät ins Schwärmen: Es soll das größte, aber nicht das schwierigste Rollenspiel bisher werden. Ob es auch Anfänger locken kann, werden wir demnächst sehen.

ev



Elise swapt mit



SWAP

System: Amiga, Atari ST, C-64, PC (alle getestet), **empf. VK-Preis** ca. 50-80 DM (je nach System), **Hersteller:** Microids, Frankreich/Palace, **Muster von:** Palace/Leisuresoft, 4703 Bönen.

Bereits Anfang dieses Jahres kam die Amiga-Version des Strategie-Spielchens SWAP auf den Markt (siehe Test ASM 4/91). PALACE nahm sich das ursprünglich von MICROIDS produzierte Werk vor, veränderte hier und da Spielablauf und Sound - doch die Konkurrenz schlief nicht und brachte andere, auch bessere Spiele dieser Art heraus.

Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Bauklötzchen, Rauten, Kreise und Dreiecke in verschiedenen Farben müssen so zueinander gedreht werden, daß sie gleichfarbig passen und damit vom Screen verschwinden.

Grafisch ist das Game auf allen Systemen nett, aber nicht atemberaubend. Der Sound hingegen weist Unterschiede auf: Amiga und Atari-Klötzchen drehen sich mit einem Knarren und verschwinden klirrend.

Beim kleinen Commodore läuft im Hauptmenü jeweils „Elise“, die Klötzchen verschwinden mit einem lustigen Geräusch. Der PC besteht die Prüfung nicht: Die Musik (soll es jedenfalls sein) läßt sich abstellen, die FX bleiben. Entsetzte Rufe der lieben Kollegen zwangen mich, ein Tuch über den internen Lautsprecher zu legen.

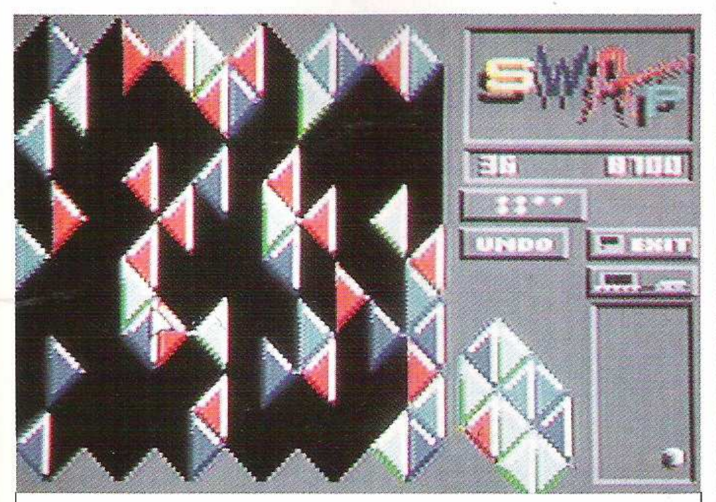
Insgesamt ist es für LEGO-Freaks sicher ein schönes Geschenk, alle anderen sollten 08/15 machen (zur Erläuterung: es sich vorher anschauen).

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Amiga/Atari/C-64/PC	
Grafik	7/7/7/7
Sound	6/6/7/1
Spielablauf	7/7/7/7
Motivation	7/7/7/7
Gesamtnote	7/7/7/7

»BRAUCHBAR«

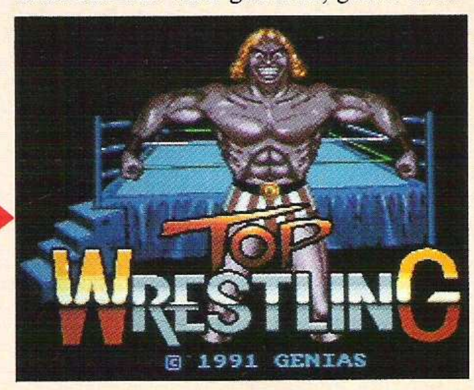


Heute schon auf dem C-64 geswapt?

AUS SCHWEIZER LANDEN...

Wer bei dem Ortsnamen Appenzell an Käse denkt, liegt gar nicht verkehrt. Tatsächlich hat die Stadt in der Schweiz mit rund 10.000 Einwohnern viele Läden, in denen es diese und andere Käsesorten zu kaufen gibt, wenn auch teurer als hierzulande. Darüberhinaus findet man in Appenzell den Sitz der Firma LINEL. Weniger mit Milchwirtschaft denn mit Programmierung und Software-Marketing verbringt man hier die Tage. ASM war zu Besuch – in der Güetlistraße.

Wo gibt es das schon? Ständig wechselnder Screen, ruckelfreies Scrolling und astreine Grafik mit unzähligen Farben? All das wird geboten, gönnt man



Gegen ihn hat auch Arnold keine Chance.

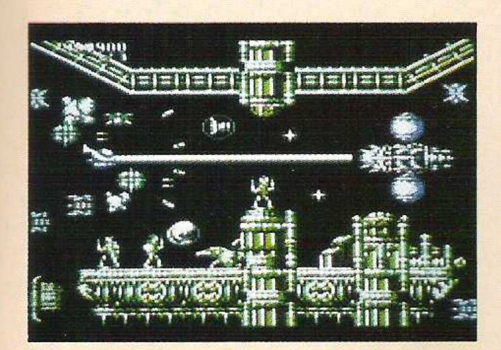
sich während der rund achtstündigen Zugfahrt nach St. Gallen einen ausgiebigen Blick aus dem Fenster. Am Bahnhof angekommen, traf ich nicht Kurt Felix, sondern Markus Grimmer. Anstatt Kurven von Paola gab es andere – auf der Strecke von St. Gallen nach Appenzell, wo ich für zwei interessante Tage Gast des Software-Hauses **LINEL** sein durfte.

Bereits 1983 hat Markus Grimmer, damals 20 Jahre alt, gemeinsam mit Mutter Elfi Linel gegründet. Bis '87 betrieb die Firma Großhandel.

Später widmete man sich der Entwicklung von Software und begann allmälich, eigene Spiele zu produzieren. Erstes hausbackenes Produkt: eine Breakout-Variante namens *Crack*.

Heute sind die Drähte von Appenzell vor allem in Richtung Italien, Großbritannien, USA und natürlich Bundesrepublik Deutschland gespannt. In Bologna (Italien) ist **GENIAS** beheimatet. Ricardo Ariotti, Leiter der italienischen

... FRISCH IN DIE FLOPPYS



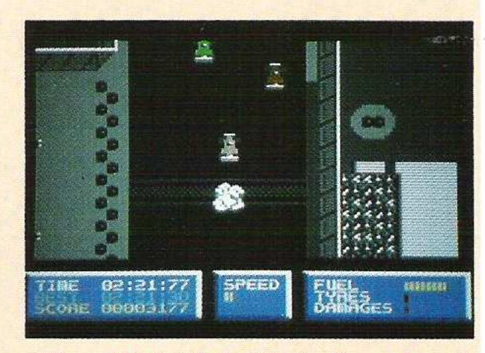
Ob „Catalypse“ hält, was die Bilder versprechen?

Partnerfirma, ließ verlauten, daß **Tilt** nun auch für die Systeme C-64 und PC zu haben ist, die Amiga-Fassung brachte es, wir erinnern uns, zum ASM-Hit *(ASM 7/91)*. Ferner sei die Beach-Volley-Simulation **Over The Net** ab sofort für den Amiga erhältlich *(siehe auch Konvertierungsseiten dieser Ausgabe)*.

Mit **Warm Up** wird ein weiteres Autorennen aus der Vogelperspektive erscheinen, bei **Top Wrestling** darf fleißig gerungen und gecatcht werden. Für den kleinen Commodore wird in Bälde das Ballerspiel **Catalypse** erscheinen, und die Amiga- und PC-Besitzer dürfen sich schon jetzt auf **Sky Tech** freuen. Wie der Titel schon verspricht, soll hier der Luftkampf im Mittelpunkt stehen.



Um Zellstrukturen geht es bei „Game Of Life“.



„Warm Up“ heißt das Motto dieser Rennsimulation.

Gespannt sein dürfen wir weiterhin auf **Dragon's Kingdom**, welches zunächst für den C-64 erscheint *(ASM wird in Kürze ausführlich darüber berichten)*.

Kurzum: In Italien wird sich nicht ausgeruht, sondern fleißig produziert. Auch die US-Partner schlafen nicht ...

Linels Partner in den USA ist **MERIT SOFTWARE** - Sitz in 'J.R.-Town' Dallas. Vor allem die Bereiche Lernsoftware und kinderfreundliche Programme sind es, die hier mit Erfolg 'on the street' gehen, aber auch Strategie-Spiele.

Strategie aus Dallas

Neuestes Produkt: **Medieval Warriors** *(siehe Testbericht in dieser Ausgabe)*. Im englischen Highwycombe hat sich Linels Publisher **SOFTWARE SUCCESS MARKETING** niedergelassen, für die Bundesrepublik hat **RUSHWARE** den Exklusivvertrieb der Produkte übernommen.

Während Genias künftig mehr im Sportbereich tätig sein wird, zielt Linel selbst in Richtung Strategie- und Adventure-Games ab. Zuvor will Markus Grimmer zwar noch sein letztes Ballerspiel an den Mann/die Frau bringen, doch nach **Necronom** ist dann die Entwicklung ganz anderer Spiele angesagt ...

Zunächst sei die Konvertierung von **Traders** auf Atari und PC fällig. Programmierer André Wüthrich entwickelte nicht nur das Game, sondern auch die Anleitung, die – wie in der ASM 10/91 zu lesen war – die Bestnote erhielt.

Das Strategiespiel **Kaiser**, angekündigt für Mitte bis Ende November, dürfte zumindest vom Namen her bekannt sein. Doch die PC-Version wird in vielerlei Hinsicht anders werden als bisherige Releases. Bis zu acht Mitspieler können sich gleichzeitig beteiligen. Neben dem 70-seitigen Handbuch liegt für eventuellen Stromausfall oder Eltern, die sich nicht in die Nähe eines Computers wagen, das Brettspiel samt Spielfiguren bei. So wird die Packung nicht zuletzt durch ihre Größe auffallen.

Zellstrukturen bilden

The Game Of Life ist ein komplexes Simulations-Programm, ab Januar '92 für PC, Amiga und ST zu haben. Aus niederen Zellformen müssen Zellstrukturen gebildet werden. Dies geschieht durch die Beeinflussung der Zellen, die daraufhin positiv mutieren sollten. Leider kommt es immer wieder vor, daß einige Viren diesen Plan zu vereiteln versuchen.

Erfolgreiche Abwehr und zeitgleiche Überwachung des Energiehaushaltes einzelner Zellen und der Vermehrung der Zellstrukturen wird bei diesem Game die Devise sein. Über 70 Levels und ein Open-End-Game erwarten uns.



André Wüthrich, Markus Grimmer und Arndt Hasch – Gruppenbild mit Ratte. *Foto: kate*

Ganz besonders gespannt bin ich auf ein Adventure, das derzeit von Arndt Hasch geschrieben wird.

Die unendliche Geschichte II – Auf der Suche nach Fantasien soll bis Weihnachten – zunächst auf PC – fertiggestellt sein. Umsetzungen auf Amiga und Atari sind geplant.

Das Besondere daran: Arndt Hasch, 19jährig, aus der Nähe von Dortmund stammend, hat einen neuen Weg zur Programmierung von Adventures entdeckt:

„Eigentlich wollte ich einen Editor für die Unterhaltungen der Personen schreiben", erläutert er. „Dieser wurde dann erweitert und zu einer komplett neuen Computersprache entwickelt."

MACS: Dieses Zauberwort steht für „Modular Adventure Control System". Es ermöglicht, Adventure-Produkte in neuem Stil zu schreiben und gleichzeitig auf alle Systeme umzusetzen. Die Verfahrensweise resultiert aus der Idee,

Grafiken und Musik

Adventures mausgesteuert mit gemalten und anschließend digitalisierten Bildern zu programmieren. „Die unendliche Geschichte II" wird das Abenteuerspiel zum Film sein, in den jeweiligen Landessprachen *(zuerst in Deutsch)* erscheinen und als erstes Projekt mit MACS herauskommen. Zwei weitere MACS-Projekte sind in Arbeit und werden voraussichtlich im Frühjahr und Sommer '92 fertig sein. Für den PC bedeutet MACS 256-Colour-Grafiken im VGA-Modus und alle Hintergrundgrafiken in 32-Farben-Darstellung.

Im Rahmen der Entwicklung von MACS wurde auch ein neues Musikprogramm erstellt, mit dem jeder auch ohne Programmier-Kenntnisse Musikstücke auf dem PC komponieren kann: Der **MACS SoundFX** unterstützt AdLib und Soundblaster sowie interne PC-Lautsprecher. Auch eine Amiga-Version ist in Vorbereitung, ausführliche Informationen über dieses Produkt und das Adventure folgen, sobald uns die fertigen Produkte vorliegen. Eines ist jetzt schon sicher: Markus Grimmer bleibt auf dem Teppich, wenn es um ihn und seine Firma geht. „Ich bin keiner von diesen Manager-Typen, die sich hinter einem dikken Schreibtisch verstecken und beleidigt sind, wenn eines ihre Programme mal verrissen wird."

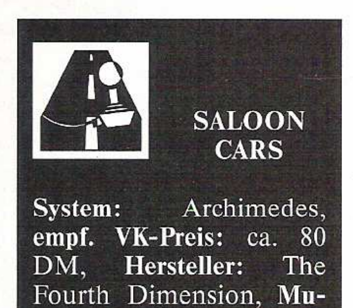
Dies gehöre zum Alltag einer Software-Firma, und dementsprechend sei auch sein Wahlspruch: „Wir haben keine Ambitionen, die Größten zu werden, wir wollen einfach nur besser werden ..."

Vielleicht wird man künftig bei dem Stichwort Appenzell nicht nur an Käse denken – Ihr werdet's zuerst hören und sehen...

Klaus Trafford


Zuerst legte er Wert auf den Preis
dann auf die Software
und zuletzt die Füße auf den Tisch
Der erste ST Computer war bereits eine Revolution. Mit seinen professionellen Merkmalen setzte ATARI Maßstäbe für eine ganze Computergeneration. Die Entwicklung ging weiter und ATARI bestimmte mit innovativen Ideen die Richtung.
Der 1040 STE mit 1 MB Arbeitsspeicher, mit integrierter Floppy und mit der Vielzahl an professionellen Schnittstellen ist der Meistgekaufte seiner Klasse. Weltweit. Hunderte Softwareprogramme gibt's. Zum Gestalten und Verwalten. Zum Programmieren und Musizieren. Für Konstruktionen und Animation. Dabei steht er nicht nur zu Hause. Auch in Hochschulen und Universitäten, in Werkstätten und Büros und im Musikstudio ist er heimisch. ATARI 1040 STE – sein Platz ist überall, wo Leistung zählt und Computertechnologie der Spitzenklasse gebraucht wird.
Das ist:
ATARI
und Spaß mit Grips
ATARI 1040 STE
16/32-Bit Prozessor MC 68000
1 MB RAM
integrierte Floppy
MIDI-Interface
Schnittstelle für
Drucker, Laserprinter
Festplatte, DFÜ,
Fernsehgerät oder Monitor
mit niedriger bis hoher
Auflösung
Weitere Informationen:
ATARI Computer GmbH
Postfach 12 13
6096 Raunheim
ATARI
wir machen Spitzentechnologie preiswert

Salonfähige Serienwagen



SALOON CARS

System: Archimedes, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** The Fourth Dimension, **Muster von:** Uffenkamp Computer Systeme, 4904 Enger.



Start frei, Archie!!!

SALOON CARS sind eigentlich Limousinen, doch so heißt auch die neue Autorennsimulation aus dem Hause THE FOURTH DIMENSION. Der Spieler wird hierbei nicht in hochgezüchteten Formel-1-Boliden auf die Piste geschickt, sondern in seriennahen Fahrzeugen, die hier und da ein bißchen getuned sind. Tuning kostet natürlich Geld, und deshalb fängt man seine Rennfahrerlaufbahn natürlich in einer relativ lahmen Kiste an. Relativ langsam deshalb, weil es bei diesem Game eigentlich nie langsam zugeht. Schon die Trainingsrunden, die man allein auf dem Kurs zurücklegt, sind äußerst schwierig zu bewältigen.

Dies ist jedoch nicht auf schlechte Bedienbarkeit zurückzuführen, sondern vielmehr die hohe Geschwindigkeit und die kniffeligen Kurse sind der Grund für die zahlreichen Probleme, die sich während der ersten Runden zeigen. Ein umfangreiches Trainingsprogramm muß man schon hinter sich bringen, bevor man ein paar Runden ohne Ausflüge von der Piste schafft. Eine hohe Realitätsnähe bringt eben auch Probleme. A propos Realitätsnähe: Nicht nur das hohe Tempo, sondern auch die vielen Einstellmöglichkeiten schaffen das Gefühl von echter Rennatmosphäre. Wenn die ersten Preisgelder in das Portemonnaie des Fahrers geflossen sind, kann man sich ein paar sehr nützlich Dinge kaufen: Stärkere Maschinen, Antiblockierbremsen, Spurverbreiterung und dergleichen mehr sind erhältlich. Auf Wunsch kann man sein Fahrzeug auch nach eigenen Vorstellungen lackieren lassen oder sich kompetentere, und natürlich auch teurere, Mechaniker leisten.

Grafisch ist das Game gut gestaltet, hier und da könnten ein paar mehr Details jedoch nicht schaden. Der Sound ist ebenfalls in Ordnung, reicht aber nicht ganz an die Spitze der Games dieses Genres heran. Besonders gut hat mir eine Bauanleitung am Ende der Anleitung gefallen. In allen Details wird hier, zwar auf englisch, erklärt, wie man sich echte Armaturen, bestehend aus Lenkrad und drei Pedalen, bauen kann. Man besorgt sich ein bißchen Holz, ein Lenkrad und drei Potentiometer und kann dann, nach erfolgreichem Zusammenbau, das Fahrzeug wie ein richtigen Auto bedienen. Also, ab zum Schrottplatz, ein Lenkrad besorgen, ein bißchen sägen, bohren und löten, fertig ist die perfekte Autosimulation. Archimedes-Besitzer, die den Bastelaufwand nicht scheuen, werden sicherlich begeistert sein. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

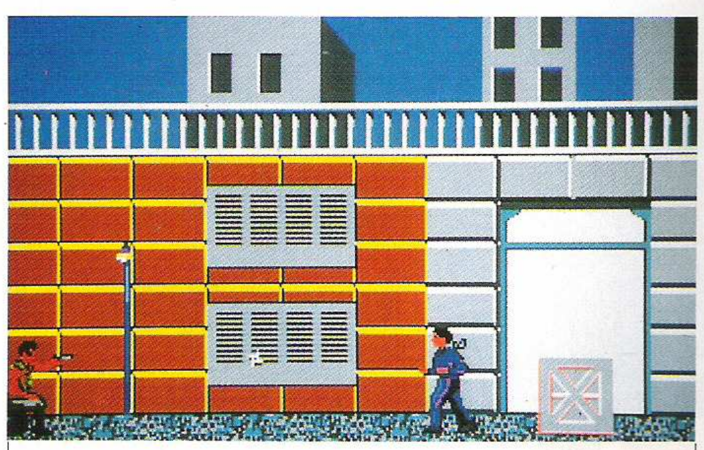
»PRIMA«

Ninja zum Abgewöhnen!



SHINOBI

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Virgin, **Muster von:** Hersteller.



Zentnerweise Shurikans – wo ist der Möbelwagen?

SHINOBI wird so manch einer aus der Spielhalle kennen. Doch um es gleich vorwegzunehmen: Mit diesem Game hat die Umsetzung für den PC nicht viel mehr als den Namen gemeinsam. Eigentlich freut man sich, wenn sich auch mal ein preisgünstiges Game für den PC zu uns verirrt, aber Shinobi ist nicht mal das wenige Geld wert, für das es jetzt angeboten wird. Die Story ist schnell erzählt: Shurikanwerfenderweise bewegt sich der Held durch die verschiedenen Levels, um Geiseln zu befreien. Die Grafik, die höchstens den MCGA-Modus unterstützt, ist mies, der Sound besteht nur aus ein paar Piepsgeräuschen. Das ganze Spiel ist in Bonbon-Farben gehalten, die dem Auge nun wirklich nicht schmeicheln.

Auch für diesen Preis muß man Shinobi nicht haben. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	1
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	3

»PEINLICH«

ARBIROSOFT

0 21 54 61 59

AMIGA-Software

Titel		Preis
688 Attack Submarine	dt.	59.90
Advanced Destroyer Sim.	dt.	69.90
Altered Destiny		69.90
Armour-Geddon	dt.	59.90
Back to Future 3	dt.	59.90
Bandit Kings of China		79.90
Bane Cosmic Forge *	kpl.dt.	79.90
Bards Tale 3	dt.	59.90
Battle Isle	kpl.dt.	69.90
Betrayal	dt.	69.90
Big Business	dt.	54.90
Bill Elliots Nascar Racing		74.90
Blue Max	dt.	69.90
Buck Rogers	kpl.dt.	84.90
Budokan	dt.	34.90
Builderland *	dt.	69.90
Bundesliga Manager	kpl.dt.	54.90
Bundesliga Man. Prof.	kpl.dt.	69.90
Cadaver	kpl.dt.	64.90
Cadaver Levels	dt.	39.90
Castles *	dt.	64.90
Centurion-Def. of Rome	dt.	59.90
Champions of Krynn	dt.	64.90
Colonels Bequest		84.90
Conquest of Camelot		84.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt.	69.90
Crystals of Aborea	kpl.dt.	64.90
Curse of Azure Bonds	dt.	69.90
Das Boot	dt.	69.90
Das Stundenglas	kpl.dt.	69.90
Death Knights of Krynn		69.90
Defender of the Crown		29.90
Deuteros *		69.90
Die Kathedrale	kpl.dt.	84.90
Double Double Bill	dt.	84.90
Drachen von Laas	kpl.dt.	59.90
Duck Tales	dt.	64.90
Dungeon Master	kpl.dt.	64.90
Elvira	kpl.dt.	69.90
Eye of the Beholder	kpl.dt.	69.90
F-15 Strike Eagle 2	dt.	79.90
F-19 Stealth Fighter	dt.	69.90
Fantasy World Dizzy		24.90
Fate - Gates of Dawn	kpl.dt.	69.90
Ferrari Formula One		34.90
Flight of the Intruder	dt.	79.90
Flood	dt.	34.90
Gods	dt.	59.90
GP Tennis Manager	dt.	59.90
Great Courts 2	dt.	64.90
Hanna Barbera Cartoons	dt.	54.90
Hard Drivin 2		59.90
Hard Nova	dt.	64.90
Harpoon	dt.	69.90
Hägar der Schreckliche	dt.	59.90
Heart of China *		84.90
Horror Zombies	dt.	59.90
Imperium	dt.	59.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt.	64.90
Indianapolis 500	dt.	59.90
Jahangir Khans Squash		59.90
Jones in Fast Lane *		79.90
Kick Off 2	kpl.dt.	54.90
Kick Off 2 Ret.Europe	dt.	29.90
Kings Bounty		69.90
Kings Quest 4		79.90
Kings Quest 5 *		84.90
Knights of the Sky *	dt.	79.90
Kult		29.90
Last Ninja 2		29.90
Last Ninja 3	dt.	64.90
Legend of Faerghail	kpl.dt.	64.90
Leisure Larry 3	kpl.dt.	84.90

AMIGA-Software

Titel		Preis
Leisure Larry 5 *		99.90
Lemmings	dt.	59.90
Lemmings Data Disk *	dt.	39.90
Life & Death		59.90
Lord of the Rings *	dt.	69.90
M 1 Tank Platoon	dt.	69.90
M.U.D.S.	kpl.dt.	64.90
Manchester United Europe		59.90
Master Golf *	dt.	79.90
Mega lo Mania *	dt.	69.90
Megatraveller 1	kpl.dt.	69.90
Merchant Colony	dt.	69.90
Midwinter 2	kpl.dt.	79.90
Might & Magic 2		69.90
Nebulus 2	dt.	59.90
North & South		29.90
Oil Imperium	kpl.dt.	54.90
Out Run Europa		59.90
PGA Tour Golf	dt.	59.90
Pirates	dt.	59.90
Police Quest 2		84.90
Pool of Darkness *		69.90
Populous	dt.	39.90
Populous 2 *	dt.	69.90
Power Monger	dt.	69.90
Quest for Glory 2		84.90
R-Type 2	dt.	64.90
Railroad Tycoon	kpl.dt.	79.90
Rise of the Dragon		79.90
Robin Hood	dt.	59.90
Rocket Ranger	dt.	29.90
Rodland	dt.	59.90
Secret Monkey Island	kpl.dt.	69.90
Silent Service 2	dt.	79.90
Space Quest 3	kpl.dt.	79.90
Space Quest 4 *		84.90
Speedball 2	dt.	64.90
Starflight	dt.	34.90
Starflight 2	dt.	59.90
Test Drive 3 *		69.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Their Finest Hour Mission	dt.	39.90
Thunderhawk AH-73M	dt.	69.90
Warlords		59.90
Wild West World	kpl.dt.	84.90
Wolfpack	dt.	69.90
Wonderland	dt.	69.90

.....und viele weitere Programme!!!



AdLib - Gold Stereo 1000 Soundkarte

jetzt lieferbar!

ARS-Preis: DM 498.90

PC-Software

Titel		Preis
4D Sports Driving (3&5)		69.90
Advanced Destroyer Sim.	dt.	69.90
Airline Transport Pilot		89.90
Are we there yet ? *	dt.	69.90
Bane of Cosmic Forge *	kpl.dt.	79.90
Bards Tale 3	dt.	69.90
Bards Tale Constr.Set *	dt.	69.90
Battlechess 2	dt.	69.90
Betrayal	dt.	79.90
Big Business	dt.	59.90
Bill Elliots Nascar Racing	dt.	84.90
Bloodwych	dt.	79.90
Blue Max (3&5)		79.90
Buck Rogers	kpl.dt.	84.90
Budokan	dt.	34.90
Bundesliga Manager	kpl.dt.	59.90
Bundesliga Man.Prof. *	kpl.dt.	69.90
Castles	dt.	79.90
Centurion-Def.of Rome	dt.	69.90
Champions of Krynn	dt.	69.90
Chuck Yeager Air Combat	dt.	79.90
Civilisation *		79.90
Colonels Bequest (3&5)		84.90
Conquest of Camelot (3&5)		84.90
Conquest of Longbow *		84.90
Countdown		69.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt.	69.90
Crystals of Aborea	kpl.dt.	69.90
Curse of Azure Bonds	dt.	69.90
Das Boot (3&5)		79.90
Days of Thunder		64.90
Death Knights of Krynn	kpl.dt.	69.90
Defender of the Crown		29.90
Demongate *		69.90
Earl Weaver 2.0		69.90
Elite Plus	dt.	84.90
Elvira - Mistress of Dark	kpl.dt.	89.90
Eye of the Beholder		69.90
Eye of the Beholder	kpl.dt.	84.90
F-117A Nighthawk	dt.	84.90
F-14 Tomcat	dt.	84.90
F-15 Strike Eagle 2		79.90
F-16 Falcon 3.0 *	dt.	99.90
F-19 Stealth Fighter		79.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt.	149.90
Great Courts 2 *	dt.	69.90
Gunship 2000	dt.	84.90
Hard Nova	dt.	69.90

PC-Software

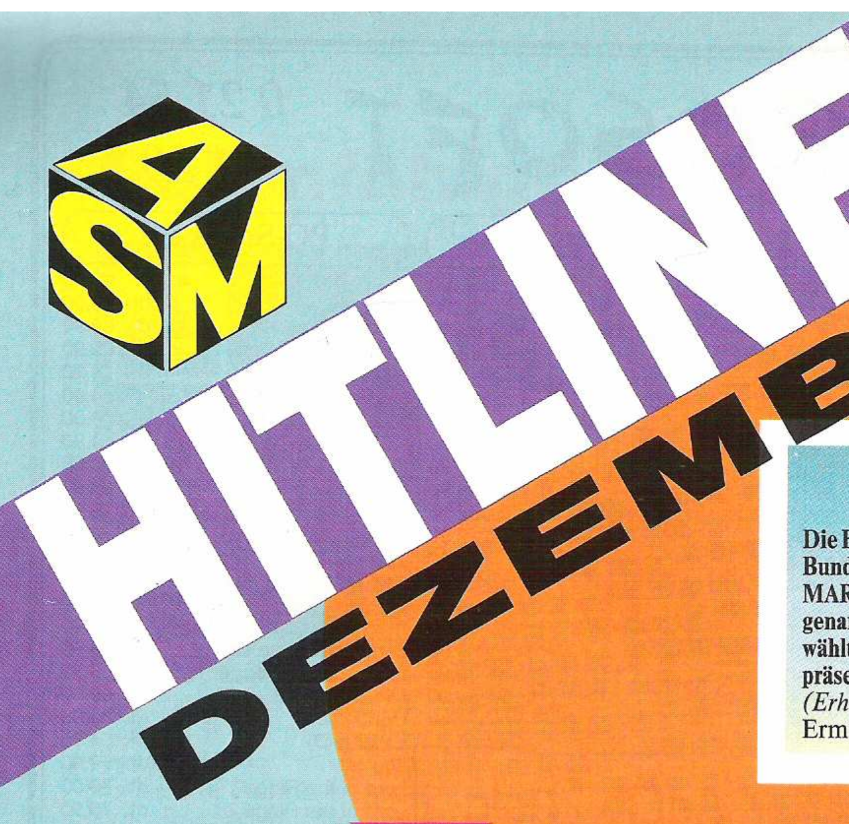
Titel		Preis
Heart of China		84.90
Immortal	dt.	69.90
Imperium	dt.	69.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt.	69.90
Ishido	dt.	74.90
Jetfighter 2 (3&5)		84.90
Kings Bounty		69.90
Kings Quest 4 (3&5)		84.90
Kings Quest 5 (HD)	kpl.dt.	99.90
Knights of the Sky	dt.	89.90
Kult		29.90
Legend of Faerghail	kpl.dt.	69.90
Leisure Larry 1		84.90
Leisure Larry 3 (3&5)	kpl.dt.	84.90
Leisure Larry 5 (HD)	dt.	84.90
Lemmings (3&5)	dt.	79.90
Lemmings Data Disk *	dt.	39.90
LHX Attack Chopper (3&5)	dt.	89.90
Life & Death 2		69.90
Lightspeed	dt.	89.90
Links (HD)	dt.	84.90
Logical	dt.	59.90
Lord of the Rings	dt.	79.90
Lord of the Rings 2 *	dt.	79.90
M 1 Tank Platoon	dt.	79.90
Manchester United Europe *		69.90
Mario Andretti	dt.	69.90
Martian Dreams (HD)		79.90
Mega Fortress (HD)	dt.	79.90
Megatraveller 1	kpl.dt.	79.90
Megatraveller 2		79.90
Midwinter 2 *	kpl.dt.	84.90
Might & Magic 3 (HD)		79.90
Oil Imperium	kpl.dt.	54.90
PC Kosmos 4.0	kpl.dt.	159.90
PGA Tour Golf	dt.	69.90
Pirates	dt.	59.90
Police Quest 2 (3&5)		84.90
Police Quest 3 *		99.90
Pool of Darkness		69.90
Populous 2 *	dt.	69.90
Quest for Glory 2 (3&5)		84.90
Railroad Tycoon	dt.	79.90
Red Baron (HD)	kpl.dt.	84.90
Rise of the Dragon	kpl.dt.	84.90
Robin Hood (3&5)	dt.	69.90
Secret Monkey Island	kpl.dt.	84.90
Secret Weap. Luftwaffe		84.90
Silent Service 2	dt.	79.90
Space Quest 1		84.90
Space Quest 3 (3&5)	kpl.dt.	84.90
Space Quest 4 (HD)		84.90
Space Quest 4 *	kpl.dt.	84.90
Speedball 2	dt.	79.90
Star Trek *	dt.	79.90
Test Drive 3	dt.	74.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Their Finest Hour Mission	dt.	39.90
Timequest *		79.90
Tony LaRussa Baseball		84.90
Ultima 6 (3&5)		79.90
Ultima 7 *		84.90
Warlords		69.90
Wayne Gretzky 2 (3&5)		69.90
Western Front		79.90
Wild West World	kpl.dt.	84.90
Willy Beamish *		99.90
Wing Com. Speech Pack	dt.	39.90
Wing Commander (HD)		79.90
Wing Commander 2 (HD)	dt.	84.90
Wolfpack (3&5)	dt.	84.90
Wonderland	dt.	79.90

.....und viele weitere Programme!!!

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

✉ ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, ☎ (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!



media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird im Auftrag von AKTUELLER SOFTWARE MARKT vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(Erhebungszeitraum für ASM 12/91: 1. 9. – 30. 9. 91.
Ermittelt von: media control, *Baden-Baden)*

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(–)	Silent Service II	MicroProse
2.	(10)	Eye of the Beholder	TSR
3.	(1)	Railroad Tycoon	MicroProse
4.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(2)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse
6.	(–)	Fate-Gates of Dawn	reLine
7.	(5)	Manchester United Europe	Krisalis
8.	(4)	Lemmings	Psygnosis
9.	(6)	Glücksrad	Game Tek/IJE
10.	(–)	Winzer	Starbyte

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Lemmings	Psygnosis
2.	(1)	Secret Weapons o.t. Luftwaffe	Lucasfilm/R.A.
3.	(5)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
4.	(7)	Wing Commander	Origin
5.	(10)	Red Baron	Sierra
6.	(–)	Wing Commander II	Origin
7.	(2)	Silent Service II	MicroProse
8.	(–)	Gunship 2000	MicroProse
9.	(6)	Railroad Tycoon	MicroProse
10.	(4)	Chuck Yeager's Air Combat	Electronic Arts

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(2)	Glücksrad	Gametek/IJE
3.	(4)	Der Preis ist heiß	Gametek/IJE
4.	(3)	Bundesliga Manager	Software 2000
5.	(7)	Pirates	MicroProse
6.	(10)	Beau Jolly's Big Box	UBI Soft
7.	(5)	Elvira-Mistress of the Dark	Accolade
8.	(9)	North and South	Infogrames
9.	(8)	Back to the Future III	Image Works
10.	(6)	Manchester United Europe	Krisalis

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(–)	Railroad Tycoon	MicroProse
2.	(1)	Lemmings	Psygnosis
3.	(9)	Midwinter II: Flames of Freedom	Rainbird
4.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(5)	Kick Off II	Anco
6.	(6)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse
7.	(2)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft
8.	(–)	Sim City & Populous	Ocean
9.	(–)	The Return of Medusa	Starbyte
10.	(10)	F-19 Stealth Fighter	MicroProse



Unser Gesangs-Duo „Die da“ (Achim, Michael) proben bis kurz vor der Not(en)konferenz. Ihr neuester Song: „I'm too sexy“.

LESER-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
2.	(1)	Lemmings	Psygnosis
3.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(5)	Railroad Tycoon	MicroProse
5.	(7)	Kick Off II	Anco
6.	(–)	Turrican	Rainbow Arts
7.	(–)	Sim City	Infogrames

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(3)	Elvira	Accolade
3.	(2)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
4.	(–)	Turrican	Rainbow Arts
5.	(4)	Shadow of the Beast	Psygnosis
6.	(7)	Xenon II	Image Works
7.	(6)	Eye of the Beholder	SSI

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(2)	Turrican	Rainbow Arts
3.	(7)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
4.	(3)	Beast	Psygnosis
5.	(–)	Beast II	Psygnosis
6.	(5)	Xenon II	Image Works
7.	(6)	Wings of Death	Thalion



EINE WIRTSCHAFTSSIMULATION DER EXTRAKLASSE. ERAR
STEIGENBERGER GRUPPE. DAS BEDEUTET: REALITÄTSNAHE

SIE BEGINNEN MIT EINER KLEINEN PENSION UND ERWIRTS
HOTEL-IMPERIUM IM STIL DER STEIGENBERGER HOTELS. A
TOP-HOTELS DIESER WELT.

GÖNNEN SIE SICH DAS ERLEBNIS STEIGENBERGER.

AB 30. NOVEMBER 1991 IM FACHHANDEL.

BERGER



BEITET VON BOMICO IN ZUSAMMENARBEIT MIT DER
R SPIELSPASS AUS MANAGERHÄNDEN.

CHAFTEN SICH DURCH GESCHICKTES MANAGEMENT EIN
M ENDE STEHT DER ERFOLG IN FORM EINES DER

Spurwechsel in Silverstone



VROOM

System, Atari ST, **empf. VK-Preis:** DM 89,95, **Hersteller:** Lankhor, Clamart, Frankreich, **Muster von:** Hersteller; Bomico, 6092 Kelsterbach; Wial, 8038 Gröbenzell.

Fast schon eine Legende schien LANKHORS Formel-1-Projekt VROOM. Der lautmalende Titel war Programm: Mit realistischen Geräuscheffekten, Landschaftsbewegungen und Höchstgeschwindigkeit wollte man der etablierten Rennkonkurrenz das Fürchten lehren. Doch dann wurde es still ...

Auf der Piste geht's rund ...

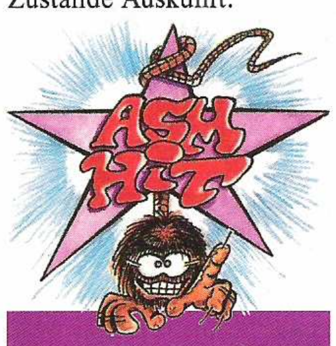
Nach Jahren trat ein, was kaum jemand noch zu hoffen gewagt hatte: Der ST-Schacht schluckte freudig ein fertiges Rennspiel! Auf sechs Strecken kann man wahlweise im Arcademodus Rennluft schnuppern oder im Wettkampf knallhart um Punkte ringen. Die Strecken von Mount Fuji, Silverstone, Watkins Glen, Anderstop, Le Castelet und Zeltweg stehen bereit.

Im Arcade-Modus, wahlweise mit Maus oder Joystick zu steuern, gilt es, Punkte zu sammeln und in jedem Rennen mehr Gegner zu überrunden.

Weitaus schwieriger und nur per Maus zu durchlaufen, sind die Wettkämpfe. Plazierung ist alles – und die erreicht man nur durch präzises Steuern. Das ist, nach zugegeben erheblicher Gewöhnungszeit, tatsächlich mit dem Nager möglich. Mit den Knöpfen wird hoch- bzw. heruntergeschaltet. Gesteuert wird durch seitliche, beschleunigt oder gebremst durch Vor- und Rückwärtsbewegungen.

Zwei Drittel des Bildschirmes sind der Sicht auf die Strecke vorbehalten. Deren Verlauf und Terrain werden herrlich realistisch nachvollzogen. Nur beim *Grand Prix Circuit* gab es seinerzeit einen sich so schön mitbewegenden Hintergrund. Über dem Bildausschnitt stehen Rundenzeiten, Eure Position und eine Karte des Kurses. Hilfreich sind auch die Geräusche geworden. Neben dem obligatorischen Brummen, Quietschen und Krachen sorgt der gut simulierte Dopplereffekt für leichteres Einschätzen der Lage und Bewegung gegnerischer Wagen.

Unmöglich, die Vielzahl von Optionen und Details hier aufzuführen. Auf möglichst geringen Motoren- und Reifenverschleiß ist genauso zu achten wie auf den Benzinverbrauch. Farbanzeigen geben über die jeweiligen Zustände Auskunft.



„Das Warten hat gelohnt – VROOM fährt allen davon!"

Die gute deutsche Anleitung enthält alles Wissenswerte. Freunde können auf zwei Rechnern per Modem zusammen trainieren oder in den Läufen starten. Ein kleiner Wermutstropfen ist der Kopierschutz. Nicht jedermann speichert seine Ergebnisse gern auf der Originaldisk.



Noch nie war Überholen lebensechter!

Gute Nachricht für Amiga-Besitzer: Wahrscheinlich werden sie in jedem Modus zwischen Maus und Joystick wählen dürfen. An der Umsetzung wird unter Hochdruck gearbeitet.

Vroom ist wohl das derzeit schnellste Rennspiel – und eines der schwierigsten. Es hat schon für manche Nachtschicht gesorgt („Wollen doch 'mal sehen, ob ich Mansell jetzt nicht erwische!"). Suchttendenz steigend!

Nachwuchs-Sennas kommen um diesen Sechs-Pisten-Spaß nicht herum. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Achim sagt:

Mit Vroom hat Lankhor ein Meisterwerk der Renn-Simulation geschaffen. Im Moment wüßte ich kein anderes Programm, das diesem das Wasser reichen könnte. Man gerät bei der enormen Geschwindigkeit in einen reinen Rausch – und verfällt einer Sucht.

An die Maussteuerung kann man sich recht schnell gewöhnen, trotzdem wäre es lobenswert gewesen, zwischen Stick und Maus wählen zu können. Wäre dieses Manko nicht, und ein paar Rennstrecken mehr integriert, so würde ich vor einem 'Genial' kaum zurückschrecken.

»PRIMA«


'90
Jetzt auch Jahrgang '89!
DAS
MEGA-PACK!!
JAHRGÄNGE ASM
10 AUSGABEN KOMPLETT*
FÜR NUR
60,– DM
INCL. 1 SAMMELORDNER
Bitte Bestellkarte benutzen!
* solange Vorrat reicht

Mondo Basketballo



THE BASKET MANAGER

System: Amiga, C-64, PC (alle getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca.50 Mark (C-64) – ca.80 DM (PC und Amiga), **Hersteller:** Simulmondo, Italien, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Es begann an einem sonnigen Donnerstag nachmittag im Spätsommer 1991. Nichtsahnend saß ich so in der Redaktion rum, als mir plötzlich der A-Man einen Stapel Software in die Hand drückte.

Es waren drei Packungen des Spiels The Basket Manager von Simulmondo , jeweils für Amiga, C64 und PC. Neugierig auf die Dinge, die da kommen würden, verzog ich mich in die Testgrotte.

»... und wieder ein Schuß in den Ofen! Basketball für Arme – von STUULMONDO.

Laut der italienisch/englischen Anleitung haben wir es hier mit einer Basketball-Simulation zu tun, die in einen Action- und einen Strategieteil gesplittet ist. Mit letzterem geht das Game los. Nachdem man die Titelmusik der C-64-Fassung über sich hat ergehen lassen (hört sich nach record-und-Hahn-läuft-scharrend-über-das-Keyboard an) und die Farbe des Trikots eingestellt hat, gehts in den Supermarkt – zum Spielerkauf. Diese scheinen alle ein wenig zu lang unterm Solarium gelegen zu haben, alles kleine Sarottis.

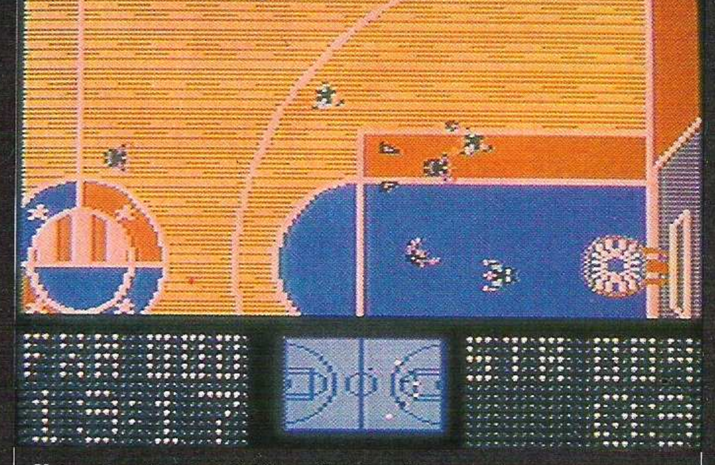
Nachdem man seine acht Spieler eingekauft hat, kann man sein Geschick im Actionteil unter Beweis stellen. Aus luftiger Höhe schaut man auf das Spielfeld, sieht lauter sich bewegende Pixelhaufen und, oh Wunder, ein rundes, braunes Etwas, das wohl den Ball darstellen soll.

Wenden wir uns nach dieser Katastrophe der Amigaversion zu. Auch hier siehts nicht viel anders aus. Die Graphik ist kaum besser, die Spieler sehen noch lustiger aus (Froschaugen!!), die Musik ist wirklich toll (ich sag nur ST-01! Na, klimperts??), und als kleiner Bonus stürzt das Spiel immer ab, bevor man überhaupt in den Actionteil kommt.

FLOP FIVE	
1.	The Basket Manager (Amiga, C-64, PC)
2.	Challenge Golf (Atari ST)
3.	Over the Net (Amiga)
4.	Bill & Ted's Excellent Adventure (Lynx)
5.	Armalyte (Atari ST)

Wirft man den Ball Richtung Korb, prallt er einfach ab, und schwupp ist einer der Gegenspieler wieder am Drükker. Banane, würd' ich mal sagen.

Anpfiff, der Ball fliegt in die Lüfte, nähert sich wieder den Boden, und schon hat mein Gegner das Ding in den Krallen. Ich kann nur noch zuschauen, wie er die Pille 'elegant' in den Korb befördert.



Krieg der Ameisen? Nein, Basket-Manager!

Kein Wunder, bei dem 'übersichtlichen' Feld. Vor lauter Pixelhaufen erkennt man nix, aber auch gar nix. Dazu kommt, daß die Spieler der gegnerischen Mannschaft um einiges schneller laufen als die eigenen Leute.

Irgendwie schafft man es nicht einen Korb zu werfen, selbst wenn man direkt davor steht.

Last and least, die PC Version: Grafisch ähnlich den beiden anderen – bescheiden.



Pluspunkt: Keine Musik. Minuspunkt (Ansichtssache!): Man kann aus bekannten Gründen auch hier nicht den zweiten Part des Spiels genießen.

Aus diesem Grunde bezieht sich die Bewertung auch nur auf die C-64-Version. ■

Lars Rückert

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	3
Sound	1
Realitätsnähe	1
Motivation	1
Gesamtnote	2

»MIES«



KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Titel	Preis	Titel	Preis
Airbus A 320, komplett deutsch	99,00	Larry III, komplett deutsch, 1 MB	89,00
AMOS, Game Creator, incl. Runtime	105,00	Larry V, 1 MB +	a.A.
AMOS - Compiler	59,00	Lemmings, Anleitung deutsch	64,00
AMOS 3 D	74,50	Lemmings Data Disk 1 u. 2, je	39,90
Battle Isle, deutsch	74,50	Loom, komplett deutsch	75,00
Bill Elliot's Nascar Challenge, dt.	74,50	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,00
Birds of Prey +	a.A.	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,00
Bundesliga Manager professional	74,50	Manchester United Europe, dt.	64,00
Cadaver, komplett deutsch	67,00	Master Golf, Handbuch deutsch +	86,50
Cadaver Level Disk, deutsch	39,50	Mega-Lo-Mania, deutsch	81,50
Castles, Handbuch deutsch	64,50	Mercs, Handbuch deutsch	67,00
Cruise for a Corps, Handb. deutsch	67,00	Monkey Island, kpl. deutsch, 1 MB	74,50
Darkman, Anleitung deutsch	64,00	Nebulus 2, Anleitung deutsch	64,00
Das Boot, Handbuch deutsch	74,50	Outrun Europe, Anleitung deutsch	64,00
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	R - Type II	67,00
Elvira II, kpl. deutsch, 1 MB +	71,50	Railroad Tycoon, kpl. deutsch, 1 MB	74,50
Eye of the Beholder, kpl. deutsch	74,50	Red Baron +	82,50
Fate-Gates of Dawn, kpl. deutsch	74,50	Rise of the Dragon +	79,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt., 1 MB	74,50	Robin Hood, kpl. deutsch	64,00
F 16 Falcon Collection incl. Mission	79,00	Silent Service II, dt. Handb., 1 MB	79,50
Disk I u. II, Handbuch deutsch	89,90	SIMCITY u. Populous, Handb. deutsch	74,50
F 19 Stealth Fighter, Handb. deutsch	75,00	Space Quest III, kpl. deutsch	89,00
Flames of Freedom, kpl. deutsch	74,50	Space Quest IV +	89,00
Flight of the Intruder, Handb. dt.	89,00	Starflight II, Handbuch deutsch	64,00
Grand Prix (Formel I), Handb. dt. +	81,50	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,00
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,00	Their finest Mission 1	39,90
Heart of China, 1 MB +	79,50	Thunderhawk, Handbuch deutsch	71,50
Hunter, deutsch	74,50	UMS II, Handbuch deutsch, 1 MB	74,50
Indiana Jones (Grafik Adv.), kpl. dt.	69,00	Winzer, komplett deutsch	69,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00	Wolfpack, Handbuch deutsch, 1 MB	75,00
Kathedrale, komplett deutsch	89,00	ZakMcKracken, kpl. deutsch	67,00
Kings Quest V, 1 MB	89,00	X-Copy II prof. Version 5.0	79,00

AMIGA – CDTV

Titel	Preis	Titel	Preis
Hound of Baskerville	74,50	Women in Motion	74,50
Lemmings	71,50	Wrath of the Demon	71,50
Psycho Killer	74,50	F 16 Falcon incl. Mission I u. II	112,50
Sim City, deutsche Anleitung	74,50		

ATARI ST

Titel	Preis	Titel	Preis
Airbus A 320, komplett deutsch	99,00	Lemmings, Anleitung deutsch	64,00
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	59,00	Lemmings Datadisk	39,90
Cadaver Level Disk, deutsch	39,50	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,00
Cruise for a Corpse, Anltg. dt. +	67,00	Master Golf, Handbuch deutsch +	86,50
Das Boot, Anleitung deutsch +	74,50	Manchester United Europe, Anl. dt.	64,00
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,00	Maniac Mansion, komplett deutsch	69,00
Chaos Strikes Back	69,00	Mercs, Anleitung deutsch +	67,00
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	74,50	Monkey Island, komplett deutsch	74,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,00	Outrun Europe, Anltg. deutsch +	64,00
Flight Sim. II, komplett deutsch	82,50	Pirates, Handbuch deutsch	65,00
Flames of Freedom, Anleit. deutsch	74,50	Railroad Tycoon, Handb. deutsch	74,50
Flight of the Intruder, Handb. dt.	89,00	Sim City u. Populous, dt. Handb.	74,50
Gods, Anleitung deutsch	64,00	STOS - The Games Creator, deutsch	49,00
Great Courts 2, Anleitung deutsch	69,00	Their finest Hour, dt. Anl., 1 MB	75,00
Kick Off II, dt. Anleitung	56,00	Their finest, Mission 1	39,90
Life and Death, Anltg. dt.	67,00	Thunderhawk,Handbuch deutsch	71,50
Loom, kpl. deutsch	75,00	Trans World, komplett deutsch	69,00
Indiana Jones (Grafik Adv.), kpl. dt.	69,00	UMS II, deutsches Handbuch	74,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,00

IBM

Titel	Preis	Titel	Preis
Airbus A 320, komplett deutsch *	99,00	Bay Hill Club und Pinehurst, je *	44,00
Airline Transp. Pilot (SubLogic) *	89,50	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch *	88,00
Bill,Elliot Nascar Racing, Hb.dt. *	89,00	Maniac Mansion, kpl. deutsch *	69,00
Birds of Prey + *	a.A.	Megafortress *	82,50
Castles, Handbuch deutsch *	79,50	Monkey Island, kpl. dt, VGA HD *	89,50
Castles, Datadisk *	39,90	Railroad Tycoon, dt. Handbuch *	82,50
Chuck Yeager's Air Combat, Hdb. dt. *	79,50	Red Baron, kompl. deutsch VGA *	89,00
Civilisation, Handbuch deutsch + *	89,90	Police Quest III VGA + *	99,00
Conquest of the Longbow(R.Hood) + *	a.A.	Rise of the Dragon, kpl. deutsch *	89,00
Corporation, Handbuch deutsch *	81,50	Secret Weapons of the Luftwaffe *	89,90
Cruise for a Corps, Handb. dt. + *	74,50	Silent Service II, Handb. dt. *	86,50
ELITE plus, Handbuch deutsch VGA *	89,50	Sim Earth, deutsch *	95,00
Eye of the Beholder,kpl.deutsch *	89,00	SimCity u. Populous, Handb. dt. *	74,50
F 16 Falcon 3.0 + *	a.A.	Space Quest III kpl. deutsch!! *	89,00
F 117 A Nighthawk (Stealth F.2.0) *	89,90	Space Quest IV, VGA od. EGA je *	89,00
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch *	89,90	Space Quest IV VGA, kpl. dt. + *	89,00
F 15 Desert Storm Scenery Disk *	39,90	Strike Command + *	a.A.
Flames of Freedom, Handb. dt. + *	89,90	Their finest Hour (Battle of Brit.) *	75,00
Flight Sim. 4.0 deutsche Version *	144,00	Their f. Hour Scenery Disk, dt. *	33,90
Gunship 2000, Handbuch deutsch *	89,90	Ultima VII + *	a.A.
Heart of China VGA od. EGA, je *	89,00	UMS II, Handbuch deutsch *	82,50
Heart of China, CD-ROM +	99,00	Wing Commander I HD od. LD je *	79,00
Indiana Jones (Graf. Adv) kpl. dt. *	75,00	Wing Commander II Handb. deutsch *	89,00
Jet Fighter II *	89,90	Wing Comm. II Sprachausgabe *	39,90
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch *	99,00	Wing Comm. Scenery Disks I u. II je	39,90
Kings Quest V, CD-ROM +	99,00	Winzer, komplett deutsch *	74,50
Larry 1, CD-ROM +	99,00	ZakMcKracken, kpl. deutsch *	69,00
Larry III, Komplett deutsch!! *	89,00	Eliminator-Game-Card (f.2.Joysticks)	69,50
Larry Triple Pack (I,II u. III) *	109,00	Gravis-Joystick, schwarz	81,95
Larry V, Handbuch deutsch *	89,00	AdLib-Soundkarte deutsch *	205,00
Lemmings, Handbuch deutsch *	79,00	Soundblaster 2.0, Handb. deutsch *	375,00
Lemmings Datadisk 1 u. 2, je *	39,90		
Links, Golf-Simulation, Handb.dt. *	94,50		
Links Courses: Firestone, Bountiful,			

* auch auf 3,5" Disketten
+ = Bei Drucklegung noch n. lieferbar
Änderungen vorbehalten

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 5,- · UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,00 DM · POST-NACHNAHME 8,-
AUSLAND NUR VORKASSE + 15,- DM

RUFEN SIE UNS AN:

☎ 0 21 03 - 4 20 88 ODER 01 61 - 2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 · 4010 HILDEN

KEIN LADENVERKAUF - NUR VERSAND.

BAZAR

Dragon Wars

Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!

für **49,95**



Super Off Road Racer



Die Umsetzung des Stewart-Automaten für die Heimcomputer. Ein Super-Off-Road-Spaß! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:
Amiga, PC (3,5" oder 5,25"), C-64 und Atari ST

nur **49,95**

Conqueror

Erst gab es 'Conqueror' nur für den Archimedes, inzwischen hat man es auch für die PCs umgesetzt. Bei uns für PC (5,25", 512K, EGA, CGA, VGA, Hercules) erhältlich!

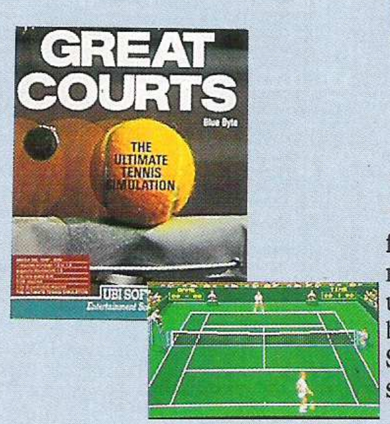
für **49,95**

Great Courts

Schön gemachtes Tennis und zugleich Debut-Titel der Fa. Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga **39,95**

PC (5,25") **49,95**



1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,–**



Block Out

Tetris jetzt auch in 3D! Wer Tetris-2D im Schlaf beherrscht, der wird mit Block Out eine neue Herausforderung finden! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga, PC (3,5" oder 5,25") und Atari ST für

nur **49,95**



Damocles Set

Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von

nur **49,95**



Plüsch-Space-Rat



Unser Verlags-Haustier. Riecht nicht, haart nicht, macht keinen Krach, frißt kein Brot, kostet nicht die Welt und ist außerdem der beste Schmuck – nicht nur fürs Computerzimmer. Nur bei uns!

für **40,–**

(Ratte wird ohne Kamel geliefert, Größe: 18cm)

Joyboard Maverick 1

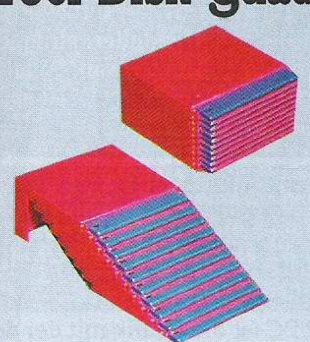


Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95 DM

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible)

10er Disk-Quader



Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95

ASM-Leerdisks 3,5" DD

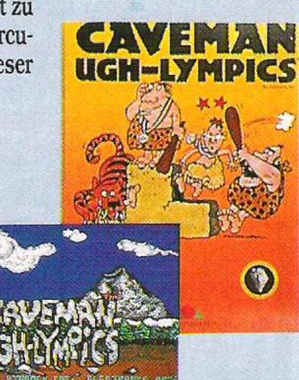
Sie sind klein, sie sind blau, und jeder sollte sie in seiner Diskettenbox haben: Die ASM-Leerdisks. Zum Lieferumfang gehören neben den Disks selbstverständlich auch ordentliche Labels – dieselben, die wir auch für die Microwelle verwenden, bloß unbedruckt, ganz klar. Wenn Ihr also nicht länger warten wollt, dann bestellt Euch ein Zehnerpack, oder zwei, oder drei.... Ein Pack jedenfalls kostet

lediglich **19,95**

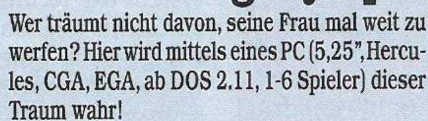
Caveman Ugh'lympics

Wer träumt nicht davon, seine Frau mal weit zu werfen? Hier wird mittels eines PC (5,25", Hercules, CGA, EGA, ab DOS 2.11, 1-6 Spieler) dieser Traum wahr!

für nur **29,95**



Ultima Trilogy



Ultima I, II und III, zusammen im Pack, das bedeutet nächtelangen Adventurespaß auf

PC (5,25") für **49,95**

C-64 (Disk) für **39,95**

Pool of Radiance

Der sagenhafte erste Teil der SSI-Dungeons & Dragons-Rollenspielreihe auf C-64 (Disk)

für nur **49,95**



Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**



Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 6,30 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.



Hi!

Eigentlich wollte ich diesen Monat mit „HO, HO, HO" beginnen – schließlich haltet Ihr die Dezember-, sprich: Weihnachtsausgabe in Händen. Da ich jedoch weder mit einem von Renntieren gezogenen Schlitten zur Arbeit komme, noch einen langen weißen Bart habe oder eine Rute für unartige Compi-Freaks mit mir rumtrage, bleibe ich doch beim altbewährten „Hi". Das Einzige, was ich mit dem Weihnachtsmann gemein habe, sind die Überraschungen (Konvertierungen), die auf den nächsten Seiten auf Euch warten.

Unter anderen ist Speedball II für den PC und den C-64 dabei. Die Amigianer unter Euch dürfen sich auf den Vorgänger von Heart of China freuen: Rise of the Dragon. Auch Robin Hood versucht auf diesem System Einzug zu halten – eher erfolglos? Seht selbst!

Und tschüs, Sandra

STARFLIGHT 2

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca 80 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Hersteller; Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Warum eigentlich dauern Umsetzungen vom Pc auf den Amiga immer so lange? Die Gemeinde der Starflight Fans mußte bis jetzt wirklich am längsten auf den zweiten Teil der Weltraum-Saga warten.Die Angelegenheit wird umso unverständlicher, da sich seit dem ersten Teil technisch nichts, aber auch gar nichts geändert hat. Gut, das Spiel hat eine neue Story bekommen, aber das ist auch schon alles. Die Weltraumgrafik sieht immer noch aus, wie aus einem PD-Programm und bei den Planetenanflügen dauert der Bildaufbau so lange, daß man getrost eine Kaffeepause in betracht ziehen kann. Schade, denn das ausführliche deutsche Handbuch , sowie die nette Sternenkarte, machen Appetit auf das Programm.

STARFLIGHT 2 eignet sich also nur für Hardcore-Abenteurer, die unbedingt den zweiten Teil besitzen müssen.

gag



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Steuerung	7
Handlung	6
Atmosphäre	7
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

Der spricht aber undeutlich . . .

SPEEDBALL 2

System: PC (EGA & VGA, Roland & Soundblaster werden unterstützt), C64 (Disk & Kassette), **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM (C64 Diskette) und ca. 110 für PC, **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell; Die Cassette, 4950 Minden.

Rasant und hart geht es nun auch auf PCs und C64ern zu, denn endlich erscheinen die schon längst überfälligen Konvertierungen zu SPEEDBALL 2 für diese Rechner.

Auf dem PC ist die Grafik mit der des Amigas nahezu identisch. Auch die Soundeffekte gehen in Ordnung, obwohl man mehr draus hätte machen können. Die Spielbarkeit ist gut.

Anders sieht's bei Commodores Kleinem aus. Die Grafik ist recht schnell, dafür aber sehr schlicht. So bleibt vom grafischen Reiz des Programms nichts übrig. Zwar ist auch hier der Sound nicht so toll – eine Titelmusik gibt's überhaupt nicht – und die Replay-Funktion fehlt, doch macht die C64-Fassung ebenfalls reichlich Spaß.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10/9
Sound	8/7
Spielablauf	10/9
Motivation	11/10
Gesamtnote	10/9

»PRIMA«

Auf dem C64 zwar kein Hit, aber dennoch sehr gut.

ROBIN HOOD

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Millennium, Cambridge, England, **Muster von:** Hersteller & Leisuresoft, 4703 Bönen.

Sherwood Forest ist überall! MILLENNIUM hat es sich nämlich nicht nehmen lassen, THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD für den Amiga umzusetzen. Also darf der Grünling nun auch dort seine Heldentaten vollbringen und Langeweile verbreiten. Geändert hat sich nämlich am Spiel selbst absolut nichts, Robin und seine Mannen sind auf dem 68000-er ebenso öde wie auf dem 80x86er, was auch kaum anders zu erwarten war.

Immerhin hat sich technisch etwas getan, die Maussteuerung reagiert etwas besser, und die Musiken und Soundeffekte klingen kräftiger und ausgeglichener als auf der *AdLib*-Karte. Die Grafik ist solider Amiga-Durchschnitt und liegt in der Qualität zwischen der EGA- und der VGA-Variante des PC-Vorbilds. Einen Grünschleier bekommt man auch hier nach längerem Spiel vor die Augen – sofern man letztere lange genug offen halten kann! Es muß also nicht immer Sherwood Forest sein, ein Spaziergang im heimischen Mischwald kann nicht nur erholsamer, sondern auch billiger kommen. ■

Michael Anton



Da läuft er nun, der Robin.



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	8
Handlung	8
Atmosphäre	5
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

ARMALYTE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Thalamus, England, **Muster von:** Leasuresoft, 4903 Böhnen.

Eine Ballerorgie größten Ausmaßes ließ THALAMUS vor drei Jahren auf dem C-64 los. In der Konvertierung für den Amiga und nun für den ST wurde dieses Spiel mit dem Untertitel „The Final Run" inszeniert – hoffen wir, daß es wirklich soviel hermacht.

Was sich auf dem ST in punkto Spielablauf und Spannung tut, gereicht dem Rechner keinesfalls zur Ehre. War schon der Spielablauf auf dem Amiga nur mäßig in die Neunziger hinübergerettet worden, kommen bei der neuerlichen Umsetzung technische Schwächen in Hülle und Fülle zum Zuge. Der leicht kratzige, wenn auch annehmbare Sound ist nicht weiter wichtig, und auch auf so manche Farbe verzichtet man ja noch ohne weiteres. Doch wird es um so ärgerlicher, wenn außer dem heftigen Ruckelscrolling noch die Animation nebst Kollisionsabfrage baden geht. Es ist schon ein Glücksfall, einen Gegner gezielt zu erwischen!

Der größte Witz: Bei allen technischen Schwierigkeiten wurde *zusätzlich* ein bisher bei diesem Spiel noch nie vorhandenes Vertikalscrolling eingefügt. Da zappeln und flackern die Sprites auf dem Screen, wird die Steuerung zur Trägheitsfalle und die Spielfreude zum Frustgau. Goodbye, Armalyte! ■

Michael Suck



Ballern ohne Knall: Armalyte

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	3

»PEINLICH«

CHALLENGE GOLF

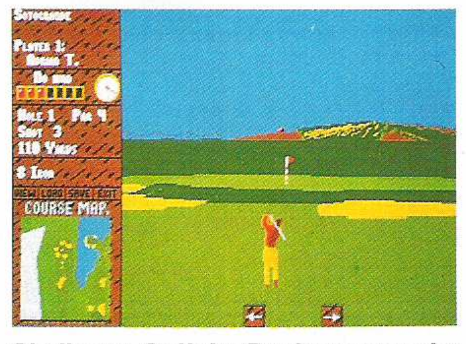
System: Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** On - line Entertainment, **Muster von:** Compy-Shop Gmbh, 4600 Dortmund.

Willkommen in der wunderbaren Welt der Hölzer und Eisen, der Löcher und Tees. Von was ich rede? Von Golf natürlich. Genauer gesagt, von CHALLENGE GOLF aus dem Hause ON – LINE ENTERTAINMENT.

So wunderbar ist die Golfwelt auf dem Atari ST allerdings gar nicht. Miese Grafik und eine noch miesere Steuerung zeichnen dieses Spiel aus. Der Bildschirm ist durch Vectorgrafik aufgebaut, und in Folge dessen wird die ganze Geschichte ganz schön kantig beim heranzoomen. Nicht nur daß die Sache unschön anzusehen ist, der gesamte Ablauf ist auch schnarchig langsam.

Von den großartig angepriesenen Handicaps (Wind, Sandbunker etc.) merkt man auch nicht allzu viel. Realitätsnähe ist kaum vorhanden. ■

Lars Rückert



Challenge Golf: Im Bunker versandet



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	3
Sound	5
Realitätsnähe	2
Motivation	1
Gesamtnote	3

»PEINLICH«

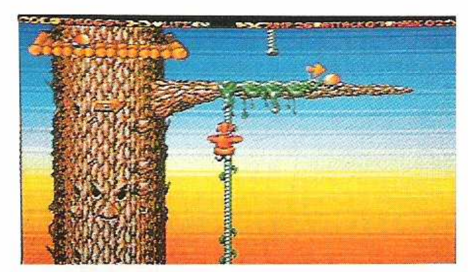
ENCHANTED LAND

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Thalion, Gütersloh **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund.

Zwergenaufstand, oder was? Nein, ein Mainzelmann auf der Suche nach dem Herz des Wissens, denn darum geht's bei ENCHANTED LAND von THALION.

Was außer diesem hohen Ziel übrig bleibt ist ein Jump-'n'-Run mit guter Grafik und noch besserem Sound. Letzterer ist von einem gewissen Jochen Hippel, der ja allen Spielefreaks ein Begriff sein dürfte.

Mit der Grafik hat man sich auch sehr viel Mühe gegeben, die Spielfiguren sind nett animiert, der Rest gut gezeichnet. Nur mit dem Hintergrund hat man es sich ziemlich einfach gemacht. Der besteht nämlich nur aus ein paar bunten Copperbalken.



Rauf auf die Bäume!

Ansonsten ist das Ding für den Amiga nur zu empfehlen. ■

Lars Rückert



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

RAILROAD TYCOON

System: Atari ST (1MB), **empf. VK-Preis:** 110,-- DM, **Hersteller:** Microprose, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Seit dem Release von RAILROAD TYCOON bekommt Eisenbahnspielen auch für Computer-User eine ganz neue Bedeutung. Beim Strategie- und Schienenspiel von MICROPROSE können nicht nur Gleise verlegt, sondern gleich ganze Industrieansiedlungen, Bahnhöfe und alles, was sich so um die Schiene tut, geplant werden. Städteplanung für Eisenbahn-Magnaten, nun auch für 'Atarianer'.

Das Geld als limitierender Faktor, die Konkurrenz mit offenem Aug' und Ohr. Grafisch wie akustisch kann diese Umsetzung der Fassung für Amiga das Wasser nicht ganz reichen, wenngleich Steuerung *(wahlweise nur mit den Tasten oder einer Kombination aus Tasten und Maus)* und Anleitung, die von der ursprüglichen Version übernommen wurden. Letztere verdient übrigens großes Lob, da sie nebst Spielerläuterungen auch einen Einblick in die Geschichte der Eisenbahn ermöglicht. Der einzige Nachteil dieser Anleitung: man sollte sie sehr genau studieren, wenn man an den Schaltstellen der Macht Erfolg haben möchte. Nach dem Studium der Anleitung ist zur Belohnung Langzeitspielspaß garantiert. ■



Auf Amiga besser: Railroad Tycoon.

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	12
Spielaufbau	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

BATTLEMASTER

System: PC (EGA/VGA, AdLib- und Roland-Unterstützung), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** PSS, London, England, **Muster von:** Leisure Soft, 4703 Bönen.

Es hat etwas gedauert, bis sich die wakkeren BATTLEMASTER-Kämpfer von Amiga und Atari auf den PC durchgeschlagen haben. Und wahrlich, sie haben auf ihrem Weg schwere Verluste hinnehmen müssen. Am Metzelszenario mit hinterhältigen Fallen hat PSS zwar nichts geändert, wohl aber an der Programmierung, die schlichtweg in die Hose gegangen ist.

Das Spiel wurde insgesamt auf fünf verschiedenen Rechnern und mit unterschiedlichen Konfigurationen getestet, und nur ein einziges Mal lief es einigermaßen akzeptabel. In den anderen Fällen hängte sich das Programm mehr oder weniger endgültig mit Maus- und/oder Tastaturproblemen auf. Generell darf auch keine *Soundblaster*-Karte installiert sein. Diese ist zwar *AdLib*-kompatibel, wird aber mit einem saftigen Systemabsturz quittiert. Wer tatsächlich auf diese Art von Spielen steht, sollte vor dem Kauf auf jeden Fall eine Rücknahme bei Nichtfunktion mit seinem Händler aushandeln. Die Chancen, daß das Spiel auf Anhieb auf dem Hausaltar läuft, dürften nämlich recht gering sein! ■



Das Meucheln ist des Wand'rers Lust . . . (VGA)

Michael Anton



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik (EGA/VGA)	5/7
Sound	1
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	1

»PEINLICH«

FLIGHT OF THE INTRUDER

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Spectrum Holobyte/Mirrorsoft, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Münster.

Lang genug hat's ja gedauert, doch nun kommen endlich auch alle AMIGA-Flug-Enthusiasten in den Genuß von FLIGHT OF THE INTRUDER, nachdem der Atari ST erst kürzlich mit einer Umsetzung bedacht wurde.

Gegenüber dieser hat sich auf dem Amiga auch nichts geändert. Die Grafik gleicht wie ein Ei dem anderen, die Geschwindigkeit ist ebenfalls unverändert. Das heißt nicht, daß sie hyperschnell ist, doch reicht sie für einen flüssigen Spielablauf aus.

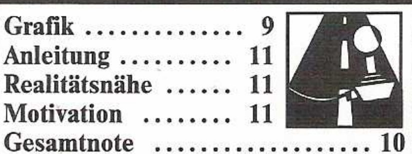
Entäuschend fielen die FX aus. Das ständige Motorendröhnen wird schnell nervig. Das hat man schon wesentlich besser gehört. Dafür – und letzendlich kommt es ja auch darauf an – stimmt spielerisch alles, so daß Flight of the Intruder auch jedem Amiga-Besitzer empfohlen werden kann.

hja



Jetzt fliegt er auch auf dem Amiga!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12



Grafik 9
Anleitung 11
Realitätsnähe 11
Motivation 11
Gesamtnote 10

»PRIMA«

KING'S QUEST V

System: Amiga (1 Mbyte, Festplatte dringend empfohlen!), **empf. VK-Preis:** ca. DM 120, **Hersteller:** Sierra-On-Line, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

Märchenhaft kam im Frühjahr KING'S QUEST V daher. Eine anfängerfreundliche Geschichte, in schönen Bildern und Musiken verpackt, erfreute die PC-Besitzer. Zur Erinnerung: König Graham muß mit Hilfe einer naseweisen Eule sein Schloß mitsamt Familie und Hofstaat wiederfinden. Sein Gegenspieler, der finstere Zaubrer Mordack, trachtet, dies zu verhindern. Ihr müßt ihn mit Hilfe der Tier- und Pflanzenwelt, sowie einigen Gegenständen, unschädlich machen.

Nun liegt SIERRAS Grafikadventure auch für den AMIGA vor. Doch was nehmen unsere empfindlichen Sinne wahr? Etwas dünn und schief wirkende Musikstücke, einen so langsamen Vorspann, daß er nur auf Festplatte erträglich ist und eine lahm agierende Hauptfigur. Sind die Landschaften und Menüs selber gut geraten, so wird das Spielvergnügen durch die zwangsweise Entdeckung der Langsamkeit leider getrübt. Die Atmosphäre leidet, und so bleibt nur, King's Quest V eingeschränkt zu empfehlen: Festplattenbesitzern, Geduldigen und absoluten Adventure-Fans.

ev



Eine Audienz auf dem Amiga

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik 9
Steuerung 9
Handlung 9
Atmosphäre 8
Gesamtnote 8

»BRAUCHBAR«

ROLLING RONNY

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Starbyte, Bochum, **Muster von:** Compy-Shop, 4600 Dortmund

Technisch besser gelungen als die Amiga- und Atari-ST-Fassungen fällt Ronny auf dem C-64 aus. Der Clown mußte zwar grafisch leicht Federn lassen, doch betrachtet man sich die allgemeine Systemausnutzung, liegt der Achtbitter (mal wieder) gut im Rennen – die allgemeine Unübersichtlichkeit auf dem Screen behebt aber auch dieser Umstand leider nicht.



Ronny bis die Räder rauchen ...

Ein weiteres Plus: der Sound. Statt die etwas einfallslose Kirmesmusik von desn 16-Bittern zu übernehmen, hat man Markus Schneider für ein neues Stück unter Vertrag genommen. Aus diesem Grunde fallen die FX flach, das ist nicht schön, weil es das Spiel dem Spieler 'entfremdet', um es mal so auszudrücken. Aber was soll's, die Mucke ist ganz ok.

Vom Spielablauf ist das Ganze recht flüssig – akzeptabel, wenn auch nicht berauschend.

Fazit: Eine gelungene Umsetzung eines mäßigen Spiels – mäßig eben. ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

OVER THE NET

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 80 DM., **Hersteller:** Genias, Bologna, Italien, **Muster von:** Hersteller.

Die Amiga-Version der Beach Volley-Simulation weist die gleichen Schwächen wie die 64er-Variante auf. Ungenau die Steuerung, lieblos die Sprites – und was ganz besonders negativ auffällt, ist die Tatsache, daß die Spieler die Bälle nicht einmal richtig berühren, bevor sie (die Bälle) wieder in die Luft gehen. Ebenfalls unklar ist, warum sich meine Spieler weigern, den Ball anzunehmen und somit zulassen, daß die Gegnermannschaft den Punkt bekommt. Das Einzige, was neu ist, dürfte das sanfte Meeresrauschen sein, das man dauernd hört. Profispieler und Kollege A-Man war übrigens der Meinung, bei dieser Art Volleyball dürfe geköpft werden (dies wird öfters im Game der Fall sein).



Schade um eine schöne Idee: Über's Netz und ins Wasser geflogen.
(Foto: Amiga)

Ob er nun recht hat oder nicht, in einem Punkt stimmen wir überein: Dieses Spiel bringt es nicht – weder auf dem Amiga noch auf dem C-64. ■

Klaus Trafford



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound/FX	3
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	3

»PEINLICH«

TRADERS

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Linel, Appenzell (Schweiz), **Muster von:** Hersteller.

Auch die ST-Version des „Blubber-Spiels" kann sich durchaus sehen lassen.

Wie beim Amiga-Original darf fleißig ge- und angebaut, Handel betrieben und auf ferne Planeten geflogen werden. Natürlich fehlen auch die Teilnahmen am Lotto und die Robotersequenz nicht – je nachdem, was anfangs hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades gewählt wird.

Grafisch wie technisch durchaus dem großen Commodore angemessen, muß man lediglich bei den FX leichte Abstriche machen. Da die im Prinzip kaum eine Rolle spielen, kann ich auch diese Traders-Version getrost weiterempfehlen – in der Hoffnung, Ihr möget ausreichend Schnecken für FAT-MIKE haben. Kleiner Tip zum Schluß:



Das Land, wo der Pfeffer noch nicht wächst.
(Foto: ST)

Drückt mal spaßeshalber „Space", wenn Ihr im Spiel seid. Wenn alles gut geht, ändert sich dann die Form des Bildschirms.

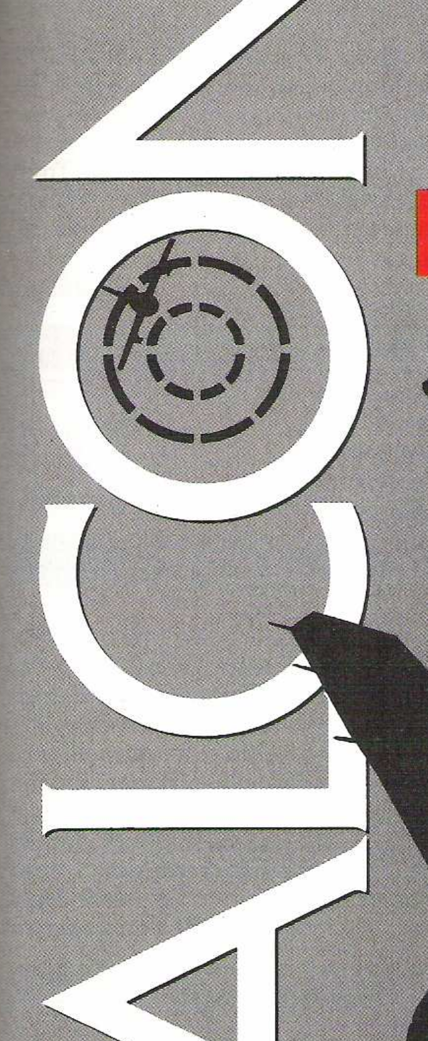
Warum? Na, weil... ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	12
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«



The Classic Collection

DEUTSCHE ANLEITUNG !





DAS ORIGINAL:
EIN SCHWINDELERREGENDES
STÜCK SOFTWARE !



FALCON: MISSION DISC 1

....SO SCHÖN KANN FLIEGEN SEIN !



FALCON: MISSION DISC 2

MIRRORSOFT™

Spectrum HoloByte™

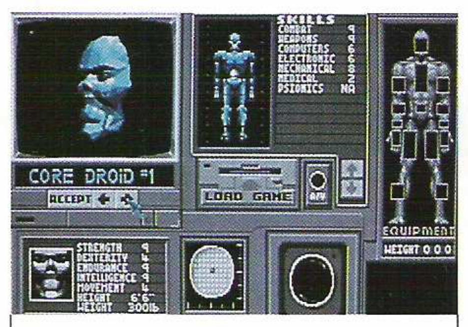
RUSHWARE
Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel. 02101/607-0
Telefax: 02101/607111
Mitvertrieb
Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thali AG

CORPORATION

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Core Design Limited, **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund.

Es ist schon etwas länger her, als das Action-Adventure CORPORATION von CORE DESIGN LTD. auf dem Amiga herauskam. Jetzt, etwa ein Jahr später, hat man sich durchgerungen, auch eine PC-Fassung zu programmieren. Und die kann sich sehen lassen.

Als Agent der Firma 'Zodiac' ist man unterwegs in Sachen Rettung der Welt.



Nach einem Jahr immer noch gut. (Foto: PC)

Rein in die Firma, ein Beweisstück finden und dann raus - so schnell es geht. Bei dem riesigen Labyrinth nicht so einfach. Kartenmalen ist angesagt.

Technisch ist die PC-Version um einiges besser als die Amiga-Fassung. Das Scrolling ist schnell, das Labyrinth detaillierter, die Gegner besser gezeichnet. Einziges Manko ist der Sound. Außer dem Intro sind lediglich einige Trommelwirbel und Soundeffekte zu hören. Trotzdem eine gelungene Konvertierung. ■

Lars Rückert



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

RISE OF THE DRAGON

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Dynamix, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Sex, drugs and crime - darum geht's bei RISE OF THE DRAGON von DYNAMIX. Als Privatdetektiv William Hunter hat man die Aufgabe, die üblen Machenschaften der Drogenmafia in einem futuristischen Endzeitszenario aufzudekken. Das Spiel bietet eine dichte Atmosphäre mit sehr guter Grafik und recht gutem Sound. Auf einen Parser oder



Ist sie nicht süß? (Foto: Amiga)

Ähnliches hat man glücklicherweise verzichtet, so daß die Steuerung sehr einfach vonstatten geht. Nach dem Prinzip 'what you see is what you get' klickt man einfach die Gegenstände an und kann sie so benutzen. Das Spiel benötigt mindestens 1 MB.

Mehr wäre besser, da man bei Minimal-Speicher auf eine Menge Details verzichten muß. Wenn man die Möglichkeit dazu hat, sollte man das Teil auch auf Festplatte installieren, denn sonst ist exzessives Diskettenwechseln angesagt (10 -in Worten: zehn- Disketten gehören zum Spiel!). Aber ansonsten, prima Stimmung, prima Sound, prima Spiel. ■

Lars Rückert

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Parser/Steuerung	Icons
Handlung	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	10

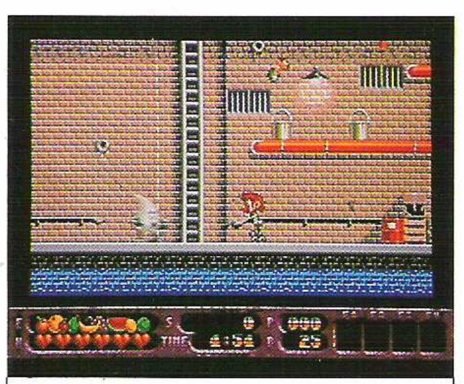
»PRIMA«

ROLLING RONNY

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Starbyte, Bochum, **Muster von:** Compy-Shop, 4600 Dortmund.

Was auf dem Amiga schon mäßig war, wird durch eine mehr oder weniger 1:1 ausgeführte Umsetzung auf den Atari auch nicht besser. Das belegt einmal mehr die ST-Fassung von STARBYTES ROLLING RONNY.

Das Gute vorweg: Die Grafiker haben sich wirklich ins Zeug gelegt, und so hat man die Grafiken, trotz der dem Amiga unterlegenen Fähigkeiten, gut rübergezogen. Daß dies technischerdings beim farbigen Hintergrund nicht möglich war, dürfte klar sein, läßt sich allerdings auch ertragen.



... und rollt und rollt und rollt ... (Foto: ST)

Das war's auch schon, was die schönen Sachen angeht. Die Musik, auch vorher schon eher müde, ist in ein unzumutbares Gewimmer abgeglitten, das Scrolling/die technische Aufbereitung hat man auch schon besser gesehen. Ruckelten beim Amiga (unnötigerweise!) nur die Autos/Motorräder im Vordergrund des Bildschirms, hat sich dieses Symptom nun auf den gesamten Screen ausgebreitet und verstärkt - mit der Zeit flimmert's einem vor den Augen.

Trotzdem: Das Gameplay ist dasselbe geblieben. Wer krampfhaft auf Spiele dieser Art steht, soll es sich um Himmels Willen kaufen (wenn nicht vielleicht *Enchanted Land* von *Thalion* vorgezogen wird). ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«



TERMINATOR 2 – JUDGMENT DAY

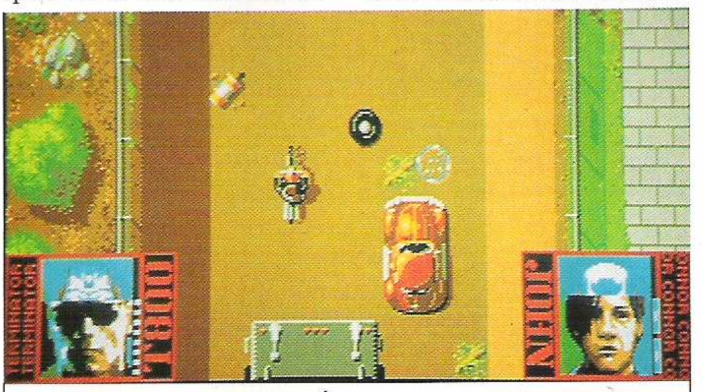
System: Amiga, Atari ST (nur für doppelseitige Laufwerke), PC (EGA/VGA, AdLib & Roland LAPC1 werden unterstützt), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM (Amiga & ST) und ca. 100 DM (PC), **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell; Die Cassette, 4950 Minden.

Hasta la vista, Ocean

Das größte Filmspektakel aller Zeiten mit einem Budget von umgerechnet fast 200 Millionen Mark läuft nun endlich auch in deutschen Kinos. Die Rede ist von TERMINATOR 2 – JUDGMENT DAY, das OCEAN nun auch auf die heimischen Monitore bringt.

Leider fällt diese Umsetzung – fast schon erwartungsgemäß – nicht allzu toll aus. Vielmehr besteht sie aus einer langweiligen Mischung altbekannter Elemente. So tritt Arnie zu Beginn des Spiels im direkten Zweikampf gegen den T1000 an. Danach folgen mehrere Action-Sequenzen, wie beispielsweise die Flucht Johns mit dem Zweirad vor dem Truck oder der Kampf Arnies gegen den Hubschrauber.

Die Animation der beiden Terminators ist alles andere als gut. Sie bewegen sich sehr ruckartig und steif. Die Grafik kann ebenfalls nicht begeistern und ist höchstens im etwas besseren Mittelbereich anzusiedeln. Abscheulich sind hingegen die Sounds und Effekte.



Zusammengeschustert: Der Terminator und sein Spiel. (Amiga)

Terminator 2 spielt sich durch und durch träge. Am spaßigsten sind noch die Level, in denen Arm bzw. Gesicht Arnolds zur Regeneration 'zusammengeschustert' werden müssen. Aber auch dies kann nicht begeistern, genausowenig wie das T2-T-Shirt, das dem Programm beiliegt. Tja, 'Hasta la vista, Ocean', das war wohl nichts! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	**8/8/8**
Sound	**5/4/4**
Spielablauf	**6/6/6**
Motivation	**6/6/6**
Gesamtnote	**6/6/5**

»DÜRFTIG«

Die Rache ist sein

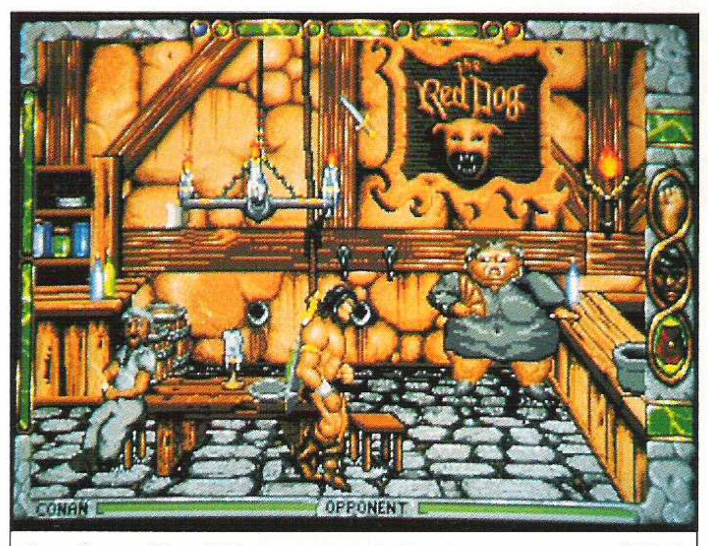


CONAN THE CIMMERIAN

System: PC (EGA, VGA, AdLib, Roland, Covox, 5.25", HD empf.), Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Virgin, England, **Muster von:** Rushware.

Conan – allein der Ausspruch dieses Namens läßt bereits die Erde erzittern. Und wenn man ihn erstmal in einem seiner Abenteuer, sei es nun als Comic, Buch oder Film, erlebt hat, wird es um so verständlicher, warum seine Gegner schlotterige Knie bekommen. Es ist dem Fantasy-Autor Robert E. Howard zu verdanken, daß diese so urtümliche, kraftstrotzende Figur das Licht der Welt bereits in den Zwanziger Jahren erblickte; seitdem kopiert von unzähligen Fantasy-Autoren.

Die Virgin-Produktion Conan – The Cimmerian beschäftigt sich mit der Frühphase unseres Helden, quasi mit dem Beginn seiner Karriere: Conan wird unversehens aus seiner dörflichen Idylle gerissen, als die Kämpfer der Priestersekte des Toth Amon das Dorf überfallen und seine Frau töten. Conan sinnt seit diesem Tag auf Rache, nochmals motiviert durch die Tatsache, daß Toth Amon die Macht über die ganze Welt erringen will.



Im „Roten Hund" fragt man sich durch *(VGA)*

Doch ist Conan zu Beginn des Spiels noch ein unbeschriebenes Blatt – schon die Übersichtskarte macht es deutlich. Denn der einzige Ort, der Conan bekannt ist, ist die Stadt Shadizar. Erst wenn es ihm gelingt, Erfahrung zu sammeln, wenn er neue Schwertschläge gelernt, Karten und Edelsteine gefunden und Informationen bekommen hat, sind auf der großen Übersichtskarte weitere Orte zu erkennen. Die Kampfsequenzen werden per Maus oder Tastatur recht passabel gesteuert, sind aber nichts für rollenspielverwöhnte Profi-Kämpfer.

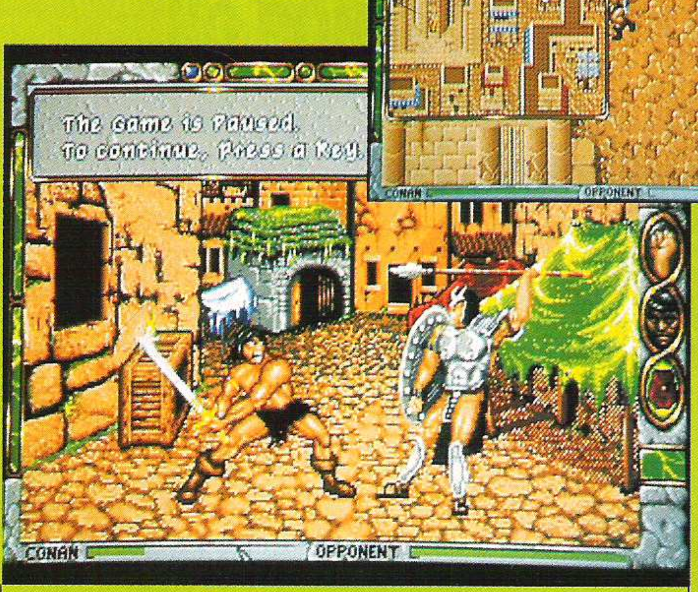
Interessanter sind da schon die Gespräche mit den unzähligen Bewohnern der Städte, die immer einen Kommentar oder Tip auf Lager haben. Negativ schlägt allerdings zu Buche, daß viele Figuren schon im Vorbeilaufen das Programm dazu bewegen, die Menüs hinunterzuklappen.

Zuweilen kommt man gar nicht mehr von den Typen los! Ganz schön langwierig ist auch das Erkunden der Häuser, denn zahlreiche Geschäfte, Tempel, Kneipen, Archive und Gildenhäuser bergen viele Überraschungen – wirklich gut gemacht! An manchen Orten, vorzugsweise in den Tempeln, kann Conan sogar kleinere Aufgaben übernehmen, die ihm saftige Belohnungen einbringen. Damit kann man es sich schon mal leisten, bei einem Schwertkämpfer zu trainieren oder mit einem gekauften Teleport-Spell die Wachen zum Gouverneurspalast zu überwinden. Die andere Möglichkeit: Man klaut die Gegenstände.

Trotz all dieser positiven Features spielt sich Conan jedoch mit leichtem Grummeln im Bauch. Die leicht fehlerhafte Steuerung verzögert den Spielablauf, die mäßige Grafik sorgt keinesfalls für Atmosphäre, und der Sound ist mit seinen lieblosen Kompositionen eine Spur zu aufdringlich. Conan ist ein brauchbares Spiel für Entdecker, für Freunde unbekannter Welten.

Wer jedoch mehr Wert auf komplizierte Rätsel legt, ist mit diesem Spiel nicht so gut beraten.

msu



Das ist der Conan, den man kennt *(VGA)*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	6
Handlung	8
Atmosphäre	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«


Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Österreich öS. 145 · Schweiz sFr. 19,80
Das Diskettenmagazin für den AMIGA
AMIGA
Fun
Ausgabe 12/91
unverbindliche Preisempfehlung
DM 19,80
ALS EINZIGES VON 14 DISKETTEN-MAGAZINEN
AMIGA JOKER
"sehr gut"
VERGLEICHSTEST DISKETTENMAGAZINE
ALIANATOR
Destroy the evil Alien!
Mehr Infos und Screenshots siehe Rückseite
Mit superschneller 3D-Vektorgrafik!

SECHSECKIGES KAMPFGELAGE



BRIGADE COMMANDER

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** TTR Development, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.



In den Bienenwaben wird gekämpft, selbst der Golfkrieg ist als Szenario vorgesehen.

Brigade Commander von TTR Development ist eine strategische Simulation in Echtzeit. Wie aus der Überschrift leicht zu schließen ist, wurde auch an die Einbeziehung der aktuellsten Kriegsszenarien gedacht (Desert Storm) – über Geschmack läßt sich ja bekanntlich streiten.

Beim Thema „Qualität" ist's mit der Streiterei dann jedoch vorbei. Die Grafik von Brigade Commander ist zwar strategiemäßig schlicht, liegt aber dennoch über dem für diese Art Spiele üblichen Standard. Wie aus dem Screenshot ersichtlich wird, spielt sich die Schlacht auch hier auf einem in Sechsecke eingeteiltem Gebiet ab. Der Sound erschöpft sich in Geräuschen von einschlagenden Granaten. Bedient wird das Ganze mit der Maus, was weitestgehend problemlos von der Hand geht. Die englische Anleitung ist teilweise etwas undurchsichtig und muß durch Ausprobieren ergänzt werden. In einem zweiten Teil, der sich auf die Szenarios in und um Kuwait bezieht, werden dann noch alle Eigenschaften und technischen Daten der beteiligten Fahrzeuge erläutert. Es wurde auch an einen Editor gedacht, mit dessen Hilfe man sich seine eigenen Szenarien ganz nach Wunsch designen kann.

Mein Eindruck von diesem Game war eher zwiegespalten: Auf der positiven Seite kann das Programm für sich die hohe Realitätsnähe, die Echtzeit und den Editor verbuchen. Als eher negativ empfand ich die Verwirrung, die sich mitunter einstellt, sowie die immer mehr umgreifende Unsitte, aus dem letzten Krieg noch Kapital zu schlagen, in dem man ihn für Computerfreaks aufbereitet.

Sei es wie es sei – für Fans von strategischen Simulationen kann Brigade Commander interessant sein. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Anleitung	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7
»BRAUCHBAR«	

SCHLEUDERTRAUMA

FORMULA 1

System: Amiga (getestet), C 64, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Simulmondo, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Im Cockpit eines Ferraris, doch leider nur mit den technischen Leistungen eines Wartburgs. Sehr schwach!

Wieder mal ist uns eine 3-D-Rennsimulation ins Haus geflattert. Sie kommt aus dem italienischen Softwarehaus Simulmondo und trägt den Namen Formula 1. In der Anleitung wird dem Spieler relativ verständlich erklärt, was er alles für Feineinstellungen bezüglich Fahrwerk, Reifen und Spoilern vornehmen kann. Es soll sogar möglich sein, sich seinen eigenen Motor zu konstruieren. Dummerweise erscheint der Screen mit dem Auswahlmenue nicht an der Stelle, an der er laut Anleitung auftauchen sollte – er ist auch sonst unauffindbar. So bleibt nichts anderes übrig, als mit dem voreingestellten Ferrari (was sonst?) in die Qualifikation zu gehen. Gesteuert wird mit dem Joystick, was mir persönlich überhaupt nicht behagt. An eine alternative Eingabemethode per Tasten oder Maus wurde leider nicht gedacht. So kracht man dann von einer Bande in die andere und schaut zu, wie die Zeit erbarmungslos abläuft. Dasselbe Zeitproblem stellt sich auch im an die Qualifikation anschließenden Rennen.

Die Grafik ist ganz ansprechend ausgefallen, der Sound könnte besser sein. Durch das völlige Fehlen der in der Anleitung geschilderten Features kam der Verdacht auf, daß zumindest die uns vorliegende Kopie von einer Testversion gezogen wurde. Wenn alle in der Anleitung geschilderten Features auch wirklich vorhanden wären, könnte Formula 1 ein recht interessantes Game für alle Rennsportfans sein. Die uns vorliegende Kopie ist jedoch keine Offenbarung, die sich positiv von den anderen Games dieser Sparte abhebt, und somit eigentlich überflüssig. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	4
Realitätsnähe	7
Motivation	4
Gesamtnote	5
»DÜRFTIG«	

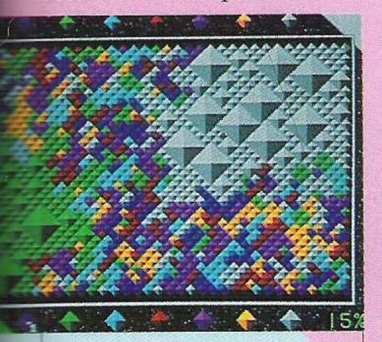
SIEBEN MAL SIEBEN



7 COLORS

System: PC, mind. 256K, EGA, VGA, AdLib, Maus, auch auf 'langsamen' PCs brauchbar, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Infogrames, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach

Bei 7 COLORS von INFOGRAMES versuchen zwei Kontrahenten, mehr als 50 Prozent eines mit farbigen Rauten gefüllten Spielfeldes zu besetzen. Die Spieler erweitern ihre Territorien dadurch, daß sie die Farbe der von ihnen bereits eingenommenen Spielfelder einer Farbe der angrenzenden Rauten angleichen. Die somit 'angeschlossenen' Rauten können wiederum eingefärbt werden, etc., etc.



... einer wird gewinnen!

Wahlweise tritt man gegen den Computer oder einen zweiten Mitspieler an, im Demo-Modus spielt der Computer eine Partie gegen sich selbst. User von Großrechenanlagen wird es freuen, daß sie 7 Colors sogar im Netzwerk-Betrieb spielen können.

Zum Spielen stehen zwei verschiedene Modi zur Verfügung, Partie und Turnier. Im Partie-Modus lassen sich mehrere Optionen einstellen. So können beispielsweise die Größe der Steine wie auch die Dichte der Farben vom Spieler bestimmt werden. Wer einen erhöhten Schwierigkeitsgrad wünscht, kann Barrieren einbauen.

Last but not least läßt sich sogar die Denkzeit pro Zug (man spielt schließlich unter Zeitdruck) einstellen. Am Ende einer jeden Partie fragt der Computer, ob man noch einmal spielen möchte.

Nicht so der Turniermodus. Hier lassen sich nur Denkzeit und Level (eins bis sieben) einstellen. Pro Level werden neun Partien durchgespielt, in Level sieben darf endlos gespielt werden. Bonussteine sorgen hier für noch mehr Spannung.

Sollten die „normalen" Spielfelder zu langweilig werden, schafft der Editor Abhilfe.

Die Grafik im Spiel ist schlicht, aber ausreichend, der Sound (AdLib) recht klassisch und gut.

AdLib-Abstinenzlern empfiehlt die Anleitung (quasi zum Trost), „während des Spiels eine Platte mit klassischer Musik aufzulegen." Mittelmäßig!

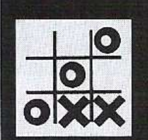
Peter Braun/red.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Anleitung	6
Spielaufbau	8
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

FACKELN IM STURM



GETTYSBURG

System: Amiga (getestet), Atri ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. ?? DM, **Hersteller:** ARC, **Muster von:** Megatronix, 6501 Klein-Winternheim.

Bei GETTYSBURG haben die Rebellen im amerikanischen Bürgerkrieg bekanntlich eine vernichtende Niederlage hinnehmen müssen, die für den Krieg entscheidend war. Bei dem gleichnamigen Programm von ARC hat der Spieler nun die Möglichkeit, die Geschichte nachzuvollziehen oder umzuschreiben. Im ersten Fall versucht man einfach, auf der Seite der Unionstruppen die Konföderierten zu schlagen, im zweiten Fall versucht man an Stelle von General Lee die Niederlage abzuwenden. Wenn man sich nun für eine der beiden Seiten entschieden hat, sieht man das Schlachtfeld von einer beliebig wählbaren Position aus. Von dieser Position aus kann man dann in jede Himmelsrichtung schauen.

Die Orientierung soll dem Spieler durch die beiden Karten, die in der Packung enthalten sind, erleichtert werden. Trotzdem hatte ich bei den ersten drei Versuchen enorme Orientierungsschwierigkeiten, bis ich bemerkte, daß auf diesen Karten entgegen der Norm „Süden" oben ist. Zur Verwirrung des Spielers trägt noch bei, daß man die Identität der Einheiten nicht mehr ohne weiteres feststellen kann, wenn sie von ihrer ursprünglichen Position abgerückt sind. Auch ist die Befehlsausgabe mitunter sehr umständlich, da die Tastatur „amerikanisch" belegt ist. Nach meinen Testerfahrungen ist *Gettysburg* sicherlich nur etwas für eingefleischte Strategen und Taktiker sowie Leute, die sich für amerikanische Geschichte interessieren. Action-Liebhaber werden von dem langsamen Spielfortgang sicherlich mehr als gelangweilt sein. Aber auch Liebhaber dieser Art von Schlachtensimulationen werden erst einmal viel, sehr viel Zeit investieren müssen, bevor der wirkliche Simulationsspaß aufkommt. ■

Dirk Fuchser



Die Armeen formieren sich für eine klassische Schlacht.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Anleitung (engl.)	8
Spielablauf	8
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

DAS LETZTE WORT?



TONY LA RUSSA'S ULTIMATE BASEBALL

System: PC (EGA, VGA, HD, AdLib, Soundblaster), **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Beyond/SSI, USA, **Muster von:** Leasuresoft, 4703 Bönen.

Tony La Russa ist dieser Star aus Amerikas hochbezahlter Profiliga, der diesem Kind den Namen gab: TONY LA RUSSA'S ULTIMATE. Von den so unvermeidlichen Statistiken über verschiedene Spielmodi (Liga, Einzelspiel, etc.) und Managerfunktionen bis hin zum wahrhaftigen Schlagabtausch von Batter und Pitcher wird einiges geboten. Beim Wurf selbst stehen vier verschiedene Varianten zur Auswahl, dazu fünf Defensiv-Optionen für die Fänger. Der Batter reagiert mit einem von fünf verschiedenen Schlägen und kann darüber hinaus seine Mitspieler anhalten, sich schon vor dem Schlag von den Malen zu stehlen. Es fällt allerdings schwer, dem Ball einen gezielten Drive zu geben, denn die Steuerung läßt zu wünschen übrig. Zwar sieht die Aushol- und Schlag-Bewegung wunderschön aus, ist aber auch auf schnellen ATs quälend langsam. Ein „Nachzirkeln" des Balles ist kaum möglich. Die Intensität des Wurfes kann, allen Optionen zum trotz, nur mäßig festgelegt werden. Natürlich: Der Computer trifft den Ball immer. Ähnlich sieht die Lage aus, wenn die Rollen getauscht werden.

Mit diesen Handicaps ist ein flüssiger Spielablauf oder gar ein fairer Kampf gegen den Rechner nicht in Sicht. Das letzte Wort in Sachen Baseball ist also noch nicht gesprochen! ■

msu



Starke Animation beim Schlag, doch mäßiges Gameplay.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Realitätsnähe	6
Motivation	4
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

Goliath am Firmament



MEGA-FORTRESS

System: PC (mind 12 MHz, VGA, AdLib, Soundblaster, HD), **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Three-Sixty Pacific/Mindscape, USA, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

Sie ist das letzte Schlachtroß des ausgehenden 20. Jahrhunderts: Die B-52, ein fliegender Koloß mit gigantischer Vernichtungskraft. Vielfach schon wurde ihr das nahe Ende prophezeit. Sie sei zu langsam, zu träge, von feindlichem Radar zu leicht auszumachen. Doch eingemottet wurde sie noch nicht. Und damit dies auch in Zukunft nicht geschieht, gibt es zu diesem Thema einige Anregungen von Three-Sixty Pacific. So wurde das gesamte Design des Bombers im Stealth-Outfit modifiziert, wurde der Bug pfeilscharf, das Profil schmal und glatt, die Oberfläche radarschluckend – eine Tarnkappe ist kaum sicherer.

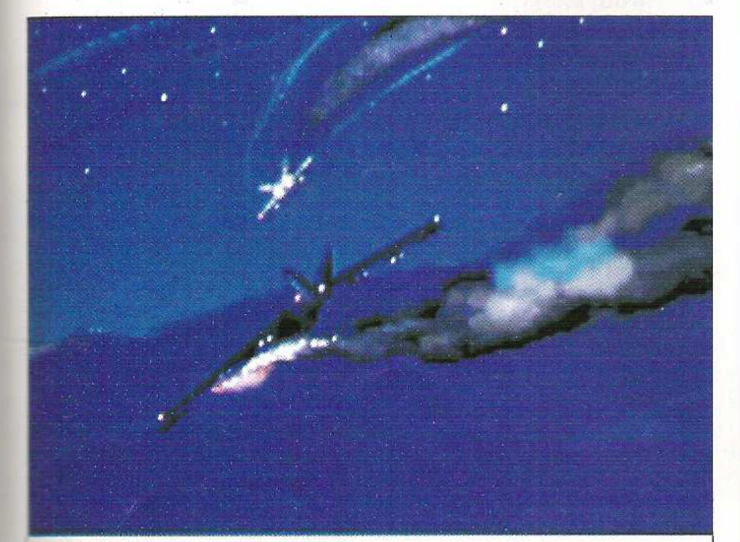
Die nötigen Flugmanöver sind ein Kinderspiel: Der Start ist mit wenigen Handgriffen erledigt und schnell Routine, die Flugrouten sind auf den Karten vorgezeichnet und werden vom Autopiloten angesteuert; auch das Stören fendlicher Radars geschieht nahezu selbständig. Ebenfalls computerisiert sind die Offensiv- und Defensivsysteme des Bombers: Ist das Target mit Radar, per Infrarotkamera oder dem Scanner gesichtet, muß es angelockt werden, um dann die Rakete eigener Wahl abzufeuern. Dreizehn verschiedene Systeme stehen hier zur Wahl.

Megafortress bietet dem passionierten Bomberpiloten 31 Missionen, die wiederum in drei Spielarten unterteilt sind.

Den Feind im Visier

Allen Missionen gemeinsam ist die Fülle an feindlichem Material, das zur Vernichtung der „Megafestung" (Megafortress) aufgeboten wird. Ist man erstmal vom Feind entdeckt, müssen die nötigen Maßnahmen schnell eingeleitet werden. In schneller Folge werden die Flares (gegen Hitze-Suchraketen) und Luftminen ausgesetzt, das Radar gestört, Flaks anvisiert und Raketen abgeschickt. Diese Spielphase setzt viel Übung und Übersicht voraus – wer da noch das Handbuch braucht, hat schon verloren. Ist man aber mit der Maschine und ihren Features vertraut, bieten die Missionen Spannung und Abwechslung für Wochen, gar Monate. Natürlich: Megafortress ist ein Sandkastenspiel mit Massenvernichtungswaffen – der Kauf bleibt fraglich.

Michael Suck



Alles aus: Abgeschossen von feindlichen MIGs.

Guido meint:

Unter den ganzen Flugsimulationen der letzten Zeit nimmt Megafortress doch einen besonderen Platz ein. 200 Tonnen an destruktiver Kraft nahezu unbemerkt ins Ziel zu bringen, hat seinen Reiz. Die umfangreichen Handbücher und die gut gestalteten Trainingsmissionen führen sehr gut in die Handhabung dieses betagten Dinosauriers ein. Anschauen auf jedem Fall empfohlen.

»PRIMA«



Ein Tankflugzeug dreht ab.

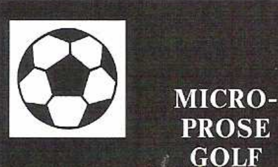
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	8
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«



KLAR ÜBER PAR



MICRO-PROSE GOLF

System: Atari ST (getestet), Amiga und PC werden folgen, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** MicroProse, England, **Muster von:** Hersteller.

Daß ein gutes Konzept letztendlich nicht immer das bietet, was versprochen wird, beweist uns diese Tage MICROPROSE GOLF. Entgegen vielen anderen Simulationen des edlen Sports erfolgt die Darstellung der Bahnen hier „echt" dreidimensional. Das hört sich toll an, ich weiß, ist's aber bei weitem nicht. Warum? Lest selbst:

Für ein bis vier Spieler ist das Programm ausgelegt, und man muß sagen, es wurden viele verschiedene Spielarten integriert, die gerade mit Freunden Spaß machen. So spielt beispielsweise einer gegen zwei andere (wie beim Skat). Ein Tourniermodus ist freilich auch dabei. Dieser kann allerdings nicht mit dem von *PGA Tour Golf* verglichen werden, da nur gegen bis zu vier Mit- bzw. Computerspieler angetreten wird.

Wer zum ersten Mal am Abschlag steht, der hat eine Menge Möglichkeiten, den Schlag durch Fußstellung, Höhe des Tees und dergleichen mehr zu beeinflussen.

Nach Festlegung der Schlagstärke und des Schnitts kommt der Spieler nun in den Genuß, den Flug des Balls – von Kameras verfolgt – zu beobachten.

Das ist schön gemacht, und die Geschwindigkeit ist wirklich zufriedenstellend. Dafür ist die Grafik auch mehr oder weniger schlicht. Total schlicht und überhaupt nicht motivierend sind die Soundeffekte. Mehr als ein „Plöp" beim Einputten und dem Abschlaggeräusch ist nicht drin. Apropos Einputten: Das Putten ist eine einzige Katastrophe, primitiv, unübersichtlich und schlecht gelöst.



MicroProse Golf kommt Nicht am PGA Tour Golf heran. *Foto: ST*

MicroProse Golf vereinigt alle spielerischen Möglichkeiten des Golfsports, versteht es aber nicht, das Ganze attraktiv „einzupacken".

Die Grafik ist zu schlicht. Pseudo-dreidimensional – siehe *PGA* - sieht doch besser aus. Die technische Ausführung läßt vor allem beim Putten zu wünschen übrig, so daß der Spielspaß leider nur im mittleren Bereich anzusiedeln ist.

Wer Golf in Perfektion erleben möchte, der sollte sich lieber *PGA Tour Golf* von *Electronic Arts* zulegen! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	8
Sound	0
Realitätsnähe	10
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

KARATE NASE

COBRA

System: Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Bytec, Plön, **Muster von:** Leisuresoft, Bönen

Mit einigen technischen Gags versehen, jedoch spielerisch wertlos landete an einem dieser Tage COBRA von BYTEC, einem weiteren Softwarehaus aus dem idyllischen Plön, auf meinem Tisch. Deng Dao, großer Karatemeister und potentielle Gefahr für den 'schwarzen Mönch' ist von selbigem entführt und ermordet worden. Schüler Cobra schwört Rache, und auf geht's. Voll motiviert begebe ich mich auf den Weg zum ersten Gegner, einem Brückenwächter-Opa, dem ich in gewohnter *International Karate-Manier* gegenüber stehe.



Langweilig: Cobra auf Amiga.

Die ersten fünf Spiele wird man – trotz möglichen Trainings – von dem vermöbelt, bzw. von den Bumerangs, die er ohne Unterlaß wirft, selbst wenn er was auf die Zwölf kriegt, zerschnippelt. Irgendwann hat man den Dreh aber raus und gibt ihm Saures.

Was bis hierhin störend auffiel: Nach jedem Spiel muß man aufgrund diverser Ladeprozeduren knapp eineinhalb Minuten warten, bis man einen neuen Anlauf starten kann.

Hat man also den Opi geschafft, fängt man Fische, bevor's an den nächsten Gegner geht, worauf man Skorpione plätten muß, etc., etc.

Machen wir's kurz: Auf der Gameplay-Skala bekommt das Spiel ein 'stumpfsinnig', da es insgesamt mehr wie ein Demo als ein zu schwierig geratenes Spiel wirkt. Man bekommt zwar eine angemessene 'Menge' Software für's Geld, doch hilft das in diesem Falle nichts.

Die einzigen beiden Lichblicke sind a) die Musik und b) ein kleiner Teil der Grafiken, die aber mit dem direkten Spielgeschehen nichts zu tun haben. Ein schwacher Einstand für Bytec! ■

Uli

ASM-Wertung von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	4

»PEINLICH«


Cisco Heat
- DIE JAGD DER POLIZISTEN !
JALECO
LET US BEGIN. AGAIN.
POWELL & HYDE Sts.
POWELL AND MARKET
14
JALECO
POLICE
Die Zeit ist gekommen. Man hat sich vorbereitet. Vorbereitet auf ein ganz besonderes Rennen:
DAS RENNEN DER POLIZISTEN-und Sie nehmen teil !
Schwingen Sie sich in einen Blaulicht-Flitzer, geben Sie Gas und machen Sie sich auf nach San Francisco ! Die "Golden Gate", "Fisherman's Wharf", "China Town" und vieles mehr werden mit atemberaubender Realität an Ihnen vorrüberziehen. Steuern Sie dem Ruhm entgegen !
DEUTSCHE ANLEITUNG !
image WORKS
96.7
116
GOLDEN GATE BRIDGE
POLICE
59.7
044
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH • Bruchweg 128-132 • 4044 Kaarst 2 • Tel. 02101/607-0 • Telefax: 02101/607111
Mitvertrieb • Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

INTROVERTIERT



ULTIMATE INTRO STUDIO

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 50 DM., **Hersteller:** Digital Marketing, 5142 Hückelhoven, **Muster von:** Hersteller

Der Amiga hat schon viele Intro- bzw. Demomaker gesehen, aber nur mit wenigen konnte man wirklich was anfangen. Nun fiel mir doch neulich das Ultimate Intro Studio von Digital Marketing in die Hände. Da auf dem C-64 die Intromaker aus dem selben Hause recht ordentlich waren, war ich doch recht gespannt, was da auf mich zukommen würde.



Ist es nicht wunderbar?

Das Programm wird auf zwei Disketten geliefert, die eine enthält das Hauptprogramm, die andere ist mit zusätzlichen Grafiken, Objekten und Sounds vollgepackt. Letztere sind alte Bekannte aus der Scene (Red Sector-Mega-Demo und älter), die ein wenig aufgepeppelt wurden. Insgesamt werden acht verschiedene Soundeditorformate unterstützt, wobei man, meine ich, zwei wichtige (TFMX und Sidmon) vergessen hat.

Der erste Schritt zum eigenen Intro besteht darin, das Bildschirmformat zu bestimmen. Ich entscheide mich für einen zweigeteilten Screen. In den oberen großen Teil packe ich ein (wundervolles, schönes, grandioses) Logo, welches man per Fadenkreuz aus einem beliebigen IFF-Bild (am besten 8 Farben) herausschneiden kann. Umständliches Herumhantieren mit diversen IFF-Convertern entfällt also. Im Hintergrund lassen wir noch ein paar Sterne herumfliegen.

Kein Intro ohne Scroller (alte Bauernweisheit) und davon stehen uns drei verschiedene Arten zur Verfügung (Sinus, normal einfarbiger und normal achtfarbiger Scroller). Ich benutze letzteren. Den Text dazu kann man entweder als ASCII nachladen oder direkt eingeben. Da ein Scroller allein noch keinen Sommer macht (?!), legen wir noch ein paar Bobs davor und schalten den Wassereffekt an.

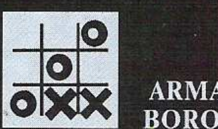
Natürlich sind die Möglichkeiten des Intromakers ziemlich beschränkt und einige Standardeffekte hätte man ruhig noch einbauen können (z.B. Plasma, Unlimited Bobs, Vectorobjekte). Man hätte auch ein bißchen mehr auf mögliche Bugs achten sollen, denn im Test wurde recht oft mit dem Guru meditiert. ■

Lars Rückert

POSITIV:
leichte Einbindung eigener Grafiken und Sounds, übersichtliche Benutzeroberfläche, einfache Handhabung
NEGATIV:
sehr absturzfreudig, wenige Effekte, Bobroutine recht langsam und ruckelig, 3-4 Pixel Sinusscroller

»BRAUCHBAR«

KORSAR DER KÖNIGIN



ARMADA & BORODINO

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM (zwei Spiele), **Hersteller:** ARC, **Muster von:** Megatronix, 6501 Klein-Wintersheim.

Armada kommt im Doppelpack in Begleitung des schon länger erhältlichen Borodino daher. Da *Borodino* schon einmal ausführlich getestet wurde, beschränke ich mich an dieser Stelle auf die Erfahrungen, die ich mit *Armada* gemacht habe.



UMS läßt grüßen: Armada auf dem Amiga.

Der Aufhänger für diese historische Seeschlachtensimulation ist der Angriff der spanischen Armada auf England. Dem Spieler bleibt es überlassen, welche der beiden Parteien er befehligen möchte. Es besteht aber auch die Möglichkeit, beide Parteien zu kommandieren, so daß man auch gegen einen Kumpel antreten kann.

Die Befehle werden leider nur in englischer Sprache verstanden, was sich mitunter sehr unpraktisch gestaltet. Um die Übersicht zu bewahren, empfiehlt es sich, zuerst alle Positionen auf der mitgelieferten Karte einzutragen. Zu diesem Zweck benutzt man den Stift, der ebenfalls in der Packung enthalten ist.

Nachdem ich meine Flotte in eine günstige Positon manöveriert hatte, gab ich den Befehl zu Angriff und erlebte die größte Enttäuschung: Die Kanonen feuerten zwar, gaben aber keinen Ton von sich. Soundmäßig ist Armada also eine totale Katastrophe. Daß trotzdem Spielspaß aufkommt, liegt an der historischen Genauigkeit, mit der dieses Game in Szene gesetzt wurde. Somit wird auch klar, wer mit diesem Spiel etwas anfangen kann: Taktiker und Strategen, die nicht so viel Wert auf Grafik und Sound legen, werden an Armada sicherlich ihre Freude haben. Freunde von schnellen, actionreichen Spielen sollten zuerst einem Strategen beim Spielen über die Schulter schauen und dann eine Kaufentscheidung treffen. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

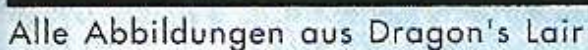
Grafik	3
Anleitung	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

ab sofort lieferbar neues LDG-Spiel!!

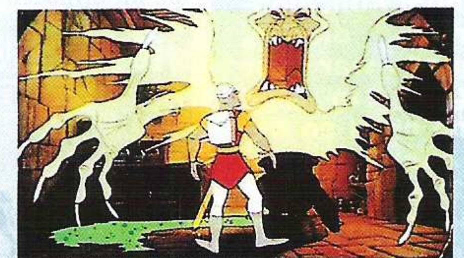
• THAYER'S QUEST

LDG LUST AUF LASER

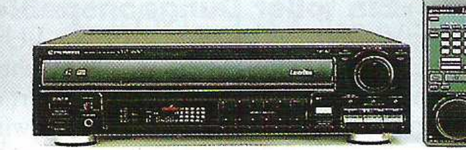


Alle Abbildungen aus Dragon's Lair






DER PLAYER · DAS MULTITALENT



Pioneer CLD - 1600

1. LDG-MACHINE
2. MOVIE MACHINE besser als Super VHS, übertrifft High-Definition-TV
3. HIGH END CD-PLAYER (Audio)
4. INTERACTIVE-TEACHER durch Zugriff auf High-Tech-Lernprogramme, Guides etc



LUST AUF LDG:
Player, Monitor, Computer (hier ATARI ST), Steuersoftware auf 3,5" Diskette, Interface, LDG-Disc

LASER DISC GAME

SOFT WARE CORNER
Sophienstraße 13
6800 Mannheim 1

DAS LDG-LUST-PAKET

Der Lieferumfang

1. **Das LDG-Interface**
2. **Die LDG-Steuersoftware**
3. **Der Laser-Disc-Player**
4. **Die Laser-Disc mit DRAGON'S LAIR**

Was müßt Ihr bereits haben ?

Einen **Commodore C 64, Amiga, Atari ST oder IBM oder IBM-kompatiblen** und natürlich einen Monitor/TV-Gerät (am besten Color). Im Übrigen wird esfür Amiga-Besitzer die Möglichkeit auf CDTV-Kompatibilität mit speziellem CDTV-Adapter vom SOFTWARE-CORNER geben. Und (sicher auch erwähnenswert!) es besteht für PC-Besitzer die Möglichkeit auf CD-Rom-Kompatibilität...

Die Preise

Das Basis-System:
bestehend aus
Interface, Steuersoftware,
Laser-Disc Dragon's Lair.
für AMIGA: DM 199,-
für ATARI ST: DM 249,-
für IBM & Kompatible: DM 299,-
C 64 in Kürze lieferbar

Das Power-Package:
bestehend aus Basis-System (s.o)
undPioneer CLD 1600.
für AMIGA: DM 1297,-
für ATARI ST: DM 1347,-
für IBM & Kompatible: DM 1596,-
mit Infrarot-Interface

Die Lieferbedingungen

Wir liefern grundsätzlich innerhalb Deutschland per UPS-Nachnahme. Die Portokosten inkl. Versicherungsanteil betragen DM 20,00. Die Lieferung erfolgt ca.14 Tage nach Bestellung.
Ausländische Bestellungen können wir nur per Vorauskasse (Euroschecks/Verrechnungsschecks/Überweisungen oder Bargeldanweisungen) ausführen. Der Versandkostenanteil beträgt hierbei DM 40,00.
Die Lieferung erfolgt ca.14 Tage nach Zahlungeingang. Für Schecks erheben wir eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr von DM 15,- . Für Mehrwertsteuerrückerstattung und Zollformalitäten hat der Empfänger Sorge zu tragen.
Unsere Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen

DIE SENSATION AUS DER FACHPRESSE!

ORDER HOTLINE: 0621/426020 Fax 4260215

Konsolen

Leuchtendes Vorbild?



Hallo!

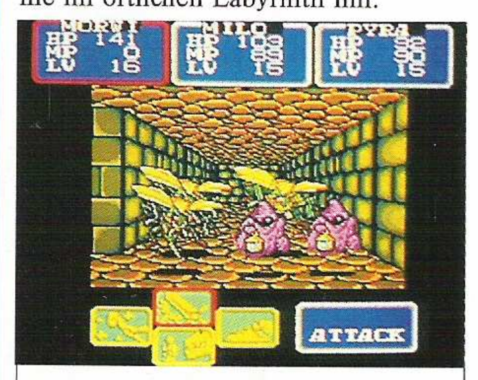
Diesen Monat kann ich Euch leider mit keinem Konsolen-Spiel-des-Monats dienen, denn insgesamt war der Software-Eingang in den letzten Wochen nicht so berauschend. Alles bewegt sich im mittleren Bereich, Hits gibt's leider nur einen. Dafür aber auch keine Spiele, die einem im wahrsten Sinne des Wortes eine Gänsehaut bescheren. Rollenspiel-Freaks können sich besonders über SHINING IN THE DARKNESS und SWORDS AND SERPENTS freuen. Für alle „Lynxer" hab ich auch einiges parat. Unter anderem das hervorragende TURBO SUB. In den nächsten Ausgaben werde ich Euch Monat für Monat einen Konsolen-Händler vorstellen. Somit erhaltet Ihr einen kleinen Überblick über die „Szene". Den Anfang mache ich mit TOP 4, einem Laden aus Stuttgart. Schaut doch einfach mal in den Bericht rein. Dies war's auch schon für dieses mal, wir sehen uns rechtzeitig vor Weihnachten. Bis dahin ein fröhliches Zokken, Euer A-Man



SHINING IN THE DARKNESS

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. DM 150, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Hersteller.

An Rollenspielen für das MEGA DRIVE herrscht kein Mangel: Kurz nach *Phantasy Star III* bringt SEGA jetzt SHINING IN THE DARKNESS heraus. Euer Vater, tapferer Ritter von Thornwood, ist mit der Kronprinzessin des Reiches verschollen. Alles deutet auf ihre Gefangennahme im örtlichen Labyrinth hin.



Auftakt zur Monsterparade!

Gut ausgerüstet, vom Hof und den Dörflern mit Hinweisen bedacht, zieht Ihr hinab in den Dungeon. Hier müßt Ihr fleißig kartieren, denn die aufrufbare Karte des 3-D-Gewirrs zeigt nur einen kleinen Ausschnitt. Nach jedem „Endgegner" bekommt Ihr neue Tips und Zugang zu weiteren Höhlen-Abschnitten. Bald ist Geld und damit Maximalausrüstung kein Problem mehr. Außer dem Dorf, dem Thronsaal und dem Labyrinth betretet Ihr keine weiteren Orte. Nach dem ersten Erfolg vervollständigen zwei Freunde Eure Party. Gemeinsam müßt Ihr vier Prüfungsdungeons durchlaufen, um Zugang zum Hauptlabyrinth zu erhalten. Dort werden die comicartigen Gegner noch skurriler (jedes Monster ist eine Augenweide!) und warten einige Überraschungen auf Euch. Leider geizt Sega mit Extragegenständen und Inventarplatz – gerade acht Dinge kann jeder tragen. Gut, daß die Heil-, Teleport- und Orientierungshilfen bald durch Zaubersprüche ersetzt werden können.



Nette Tips helfen weiter.

So herrlich die heimatlichen Szenen, Personen und die Monster gezeichnet und animiert sind, so wenig abwechslungsreich sind leider die Grafiken der Dungeon-Abschnitte. Auch die hübschen Musikstücke, teils regelrechte Ohrwürmer, sind nicht zahlreich.

»Ein toller Dungeonspaß!«

Shining in the Darkness ist mit Sicherheit ein guter Griff. Technisch gehört es zur Spitzenklasse, die Anleitung wird Deutsch sein. Doch entpuppt es sich als spielerisch nicht annähernd so gehaltvoll wie die *Phantasy Star*-Reihe. Liebevoll gestaltet und hervorragend zu spielen, ist es vor allem Anfängern zu empfehlen. Veteranen des Genres werden es ohnehin ihrer Sammlung einverleiben.

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«



COMMODORE CDTV®.



MULTIMEDIA IN REINKULTUR.

GANZ EINFACH MIT DEM



FERNSEHER VERBINDEN UND REIN MIT DER CD, NATÜRLICH DIE MIT DEM **"+G"**. JETZT KRIEGEN IHRE OHREN DIE NEUESTEN HITS VON FLEETWOOD MAC ZU SEHEN. MIT EINEM TASTENDRUCK ENTDECKEN SIE DIE SCHÖNSTEN WINKEL DEUTSCHLANDS, SCHMUNZELN



ÜBER HÄGAR, DEN SCHRECKLICHEN ODER SCHICKEN IHRE TOCHTER ZU BARNEY BEAR IN DIE VORSCHULE ODER GEBEN



SELBST MAL SO RICHTIG GAS. ZUM SCHLUSS VERRATEN WIR IHNEN, DASS SIE FÜR 1.599.- DM (UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG) SOGAR EINEN VOLLWERTIGEN AMIGA-COMPUTER BEKOMMEN. AB SOFORT BEIM HANDEL!

Commodore CDTV® ist ein CD-Player, CD-ROM-Player und Amiga Computer (1 MB RAM) in Einem. Durch die Kombination von Audio, Grafik/Bild und Text eröffnen sich völlig neue Wege im Bildungs-, Unterhaltungs- und Informationsbereich. Der schnelle Zugriff auf die CD sowie die riesigen Speichermöglichkeiten machen aus CDTV® ein universell einsetzbares Medium. **Das ist echtes Multimedia.** 68000 Prozessor (Motorola), 16/32 Bit CPU. MIDI-Schnittstelle. CD-ROM-Laufwerk: Sony/Philips Type CD-ROM. Durchschnittliche Zugriffszeit 0,5 s. Befehle: CD-ROM, CD-Audio, CD+G. Unterstützter Standard ISO-9660. Ab sofort beim autorisierten Commodore Fachhandel, in allen guten Elektro- und Hifi-Geschäften sowie in führenden Warenhäusern. Noch Fragen? Informationen gebührenfrei unter: **0130-3210.**

Eine Anzeige der Commodore Consumer Division.



Konsolen

Titel: ROAD RASH, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts; Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Ein kräftiger Stoß in die Seite läßt einen schnell ins Schleudern geraten.

Heavy Riders

Nach dem Kultfilm 'Easy Riders' kommen nun die 'Heavy Riders' mit ROAD RASH, einem wilden Motorradrennen ohne Gnade. Denn: Bei diesem Spiel dürft Ihr Rammen, Schlagen und Treten, was nicht nur erlaubt, sondern auch bitter nötig ist, möchte man sich einen Vorteil verschaffen und Konkurrenten vom Krad werfen. In acht muß sich der geplagte Biker vor ebenso fiesen Attacken anderer Fahrer aber auch vor umherfahrenden Autos nehmen.

Für jedes Rennen gibt's je nach Plazierung Geld. Aufpassen sollte man vor Polizisten, die für solch eine Raser- und Prügelei kein Verständnis aufbringen und einem ein saftiges Bußgeld auf brummen – sofern sie einen schnappen. Ist genügend Geld zusammengespart, kann aus sieben verschiedenen Motorrädern gewählt werden, die entsprechend mehr PS haben.

Road Rash ist wirklich witzig aufgemacht und macht einen Heidenspaß. Auch wurden einige Gags eingebaut. So steht beispielsweise urplötzlich eine Kuh auf der Straße, die als 'Sprungschanze' genutzt werden kann.

Technisch läßt das Ganze leider etwas zu wünschen übrig. Zwar ist die Grafik gut, doch das Scrolling könnte etwas schneller und flüssiger sein. Die FX gehen in Ordnung, nur bei Höchstdrehzahl ist der Sound nervig.

Mit Road Rash hat Electronic Arts ein anständiges Programm geschaffen, dem zwar die spielerische Tiefe fehlt, das aber allen Fans des Renn-Genres gefallen wird. Verkehrsrowdies werden sich gleich doppelt freuen..... ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Sandwurminvasion

Titel: JEWEL MASTER, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.



Der 'Lord der Ringe' hat's nicht leicht. Hier tritt er gegen einen fiesen Vogel an.

Das übliche Gemetzel? – Ja, das übliche Gemetzel. Gut? – Nein, wohl eher unter den mäßigen Games einzuordnen. Die Rede ist hier von JEWEL MASTER, einem neuen Game fürs Mega Drive. Die Firma SEGA läßt den Spieler hier in eine Fantasie-Welt eintauchen, deren Bewohner fast allesamt feindlich und grün oder grau sind. Die Pallette reicht hier vom grünen Zwerg, über ebenfalls grüne, frankensteinähliche Monster bis hin zu riesigen grünen Sandwürmern.

Die Wege, um letztendlich ans Ziel zu kommen, gestalten sich ganz unterschiedlich. Mal steuert Ihr den Helden durch Wald und Flur, weiter geht's durch heißen Wüstensand, aber auch in den luftigen Höhen der Berge findet ein Teil des Spektakels statt.

Kommen wir aber zu einem nicht unwesentlichen Teil: den Waffen. In jedem Level stößt man auf einen Ring, der mit einem farbigen Edelstein besetzt ist. Diese Ringe bestimmen Art und Beschaffenheit der Waffen. Vier Ringe kann man gleichzeitig mitführen (zwei an jeder Hand, Extramenü). Nun kommt es darauf an, welche Ringe zusammen getragen werden. So kann aus einem Flammenwerfer beispielsweise ein Feuerball werden.

Eine insgesamt sicherlich hübsche Idee. Leider wurde sie nicht ebenso umgesetzt. Die Grafiken scheinen eher von „gestern" zu sein. Die Spielfigur ist recht steif, die Monster (Gegner) etwas einfallslos gestaltet. Ich denke die Kommentare der anderen sprechen für sich: Guido: „Naja."; Achim: „Das sieht ja öde aus!"; Uli: „Kann man das auch spielen?" ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«


Eine typische Strategie-Welt

ALLE MACHT DEN MONSTERN

Titel: Master of Monsters, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Toshiba EMI, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Die Vorgeschichte präsentiert sich, ebenso wie die meisten Meldungen des Spiels, in gehobenem Japanisch und ist daher wenig interessant, es geht wohl mal wieder um den Kampf des Guten gegen das Böse. Derselbe findet in der obligatorischen Kästchenkartenwelt der Strategiespiele statt und wird von bis zu vier Zauberern ausgetragen. Jeder Zauberer besitzt neben seinem Stammsitz einige Fabriken, in denen er Monster produzieren kann, die dann die eigentliche Kampfarbeit übernehmen, da sich der Chef nur innerhalb eines begrenzten Gebietes bewegen darf. Es stehen verschiedene Arten von Monstern mit den unterschiedlichsten Eigenschaften zur Auswahl, allerdings ist die Produktion nicht ganz so einfach. Denn ohne magische Energie läuft nichts, und die bekommt man nur, wenn man neutrale oder feindliche Städte mit seinen Monstern besetzt. Die Monster sammeln im


Die eigentlichen Kämpfe laufen in Animation ab.

Verlauf der in animierten Sequenzen dargestellten Kämpfe Erfahrung und können ihre Kräfte besser einsetzen; besiegt eines der Monster gar einen gegnerischen Magier, mutiert es zu einem Supermonster.

So kann man in zehn Szenarien versuchen, die Oberherrschaft über die Insel zu erhalten, wobei man nicht nur gegen den Computer antritt. In einigen Szenarien können bis zu vier menschliche Spieler gegeneinander antreten, was dem Spiel einen besonderen Reiz verschafft, da die Computergegner trotz einstellbarer Handicaps doch recht stark sind und mit der Zeit eine gewisse Eintönigkeit auftritt. In der Anfangsphase muß man zwar etwas mit den japanischen Meldungen kämpfen, man kommt jedoch recht schnell hinter die grobe Bedienung, die Feinheiten erkennt man dann im Laufe des Spiels. (Und wer bei Top 4 kauft, bekommt sowieso noch eine deutsche Kurzanleitung mit ins Päckchen, so daß der Einstieg dann wirklich kein Problem ist.) ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	siehe Text
Spielaufbau	9
Motivation	9
Gesamtnote	10

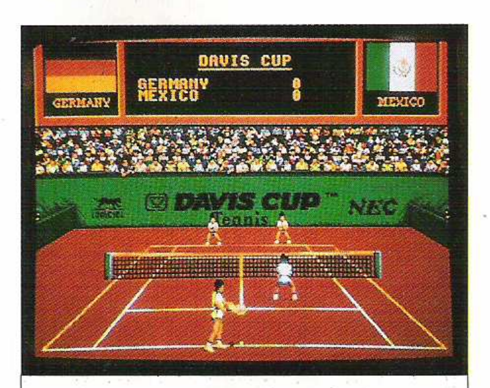
»PRIMA«

DAVIS CUP

System: PC Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Nach *Titus* fängt nun ein weiteres französisches Software-Haus damit an, für die PC Engine zu produzieren: LORICIEL. Ihr erstes Produkt ist die Umsetzung von *Tennis Cup*, nun DAVIS CUP genannt.

Mich konnte diese Simulation schon auf dem Amiga nie begeistern, denn die Steuerung ist einfach zu schlecht. Anstatt genauer Schläge hängt viel – wie bei *Great Courts I* - vom Zufall ab. So auch bei dieser Umsetzung.



Hausmannskost: Davis-Cup

Recht atmosphärisch sind die digitalisierten Sound-Effekt; der Vier-Spieler Modus ist lobenswert.

Da es auf der PC Engine wesentlich Besseres mit *World Court Tennis* und *Final Match Tennis* gibt, kann ich leider nur auf diese sowohl technisch als auch spielerisch tadellosen Programme verweisen. Leider kein toller Einstand, Loriciel! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	7
Sound	8
Ralitätsnähe	9
Motivation	7
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

Konsolen

Titel: KU-U-GA OPERATION CODE 'VAPOR TRAIL', **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Data East Corp., **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.



Auf ganzer Linie von „Tiger Heli“ abgekupftert: KU-U-GA.

SCHLECHT KOPIERT IST AUCH VORBEI

Mal wieder ein Ballerspiel der *Tiger Heli*-Klasse steht uns mit KU-U-GA Operation Code 'Vapor Trail' ins Haus. Man hat ja schon lang' kein Programm mehr dieser Art gehabt, nicht wahr? Aber Schluß mit der Ironie, kommen wir zu den Fakten.

Bei KU-U-GA (auch *Cougar* genannt) wird entweder allein oder simultan mit einem Freund auf alles geballert, was sich bewegt. Und dies ist 'ne ganze Menge. Angefangen von Panzern (Woher kennen wir die denn, ach, war das nicht? Genau!) über Jets, Hubschrauber, Schiffe (Huch, schon wieder Parallelen.....) etcetera, etcetera, etcetera bis zu schußfreudigen Zügen, Robo-Spinnen und Satelliten.

Drei verschiedene Gleiter stehen den Spielern zur Auswahl. Jeder davon unterscheidet sich in Kampfkraft und Geschwindigkeit von den anderen. Außerdem hat jeder seine ganz spezielle Extrawaffe.

Auf den ersten Blick sieht KU-U-GA ordentlich aus und macht Spaß. Leider kann dieser nicht lange anhalten, da auch in höheren Leveln nichts Neues und schon gar nichts Besonderes geboten wird. Am schönsten sind die beiden ersten Level, vor allem der zweite tat's mir an. Ansonsten gibt es nur Mittelmaß; zudem ruckelt's doch arg. Nichts gegen ein Ruckeln bei entsprechender Leistung, doch hier hätte man es wirklich besser hinbekommen können. Der Schwierigkeitsgrad ist variabel und nicht zu hoch angesiedelt.

Einziger Glanzpunkt in einem durch und durch mittelmäßigen – nicht zu verwechseln mit schlechtem Programm – ist der Sound. Dieser läßt sich wirklich hören und ist gar nicht mal geklaut, was vom Rest des Programms nicht behauptet werden kann. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

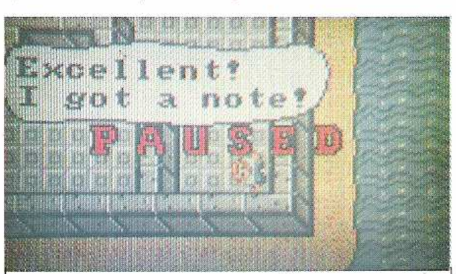
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

Titel: BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE, **System:** Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Atari, USA, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

ZEITENSTRUDEL

Es ist kaum zu glauben, welche Wellen ein einziger Film in vielen anderen Medien schlagen kann. War BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE im Kino noch eine unterhaltsame Komödie, erwuchsen aus dem Stoff gleich drei mehr oder minder mäßige Spielchen, die weder dem Medium Film noch dem Medium Computer gerecht werden können. Als Spiel für die Heimcomputer ein Flop, für den Gameboy als Jump-and-Run immerhin mäßig unterhaltsam, präsentieren sich die beiden Zeitreisenden auf dem Lynx als Labyrinthforscher im breiten Strom der Gezeiten. In jeder Epoche muß eine Spielfigur gefunden werden, die eine bestimmte Aufgabe stellt. Wird diese Aufgabe gelöst, darf mit der Telefonzelle (tatsächlich!) weitergereist werden. Verschiedene Gegnstände sorgen für hilfreiche Unterstützung gegen alle Widernisse des Spiels, und selbst manche Einsiedler haben noch ein paar Tips auf Lager.



Von wegen exzellent; Öde Suche im Labyrinth nach Items.

Gegen die Widernisse des Spieldesigns aber ist kein Kraut gewachsen. Wenn es unter den Klängen eines nervenzerreißenden Sägewerks-Sounds darum geht, leidlich wüstenhafte Backgrounds mit einer mühsam daherkriechenden Spielfigur zu erkunden, stellt sich einmal mehr die Frage nach dem Sinn des Lebens. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	3

»PEINLICH«

Konsolen

HARD DRIVIN'

System: Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari, USA. **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

Spielen wie die Profis: Wer als Experte an der heimischen Rennbahn bereits alle Rundenrekorde gebrochen hat, wird von ATARI mit einer neuen Herausforderung beglückt. Die neuerliche Kreisfahrt mit Loopings, Sprungschanzen, Brükken und Haarnadel-Kurven muß jedoch nicht lange aufgebaut werden, sondern wird am Monitor im 3D-Vektorgrafik-Look gespielt – HARD DRIVIN' ist angesagt!



Selbst diese Brücke ist mit schlechter Steuerung ein großes Hindernis.

Der augescheinliche Vorteil dieses Spielzeugersatzes entpuppt sich aber spätestens nach dem symbolischen Drehen des Zündschlüssels als langweilige Mogelpackung. Denn obwohl das Lynx über einen 3D-Chip verfügt und Atari auch die geniale Automaten-Vorlage produzierte, wird das Auto nur quälend langsam bewegt. Rasanter Rennspaß kann angesichts der müden Ruckelanimation keinesfalls auftreten.

Noch schlimmer als die Animation wiegt die miserable Steuerung, bei der man trotz des eingebauten Steuerkreuzes das Gefühl hat, eine schlecht installierte Maus zu bedienen. Schlickerfahrten und Crashs sind die Folge, das Einhalten des Zeitlimits ist folgerichtig nicht möglich. Schade drum: Hier wurde eine gute Chance vertan! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

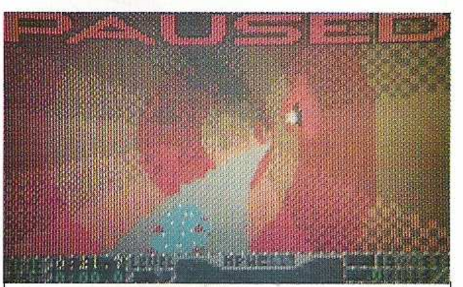
Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

S.T.U.N. RUNNER

System: Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Tengen/Atari, USA, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

Ein Automat wird zum Lynx-Spiel: Bei S.T.U.N. RUNNER werden per Vektorgrafik und dank des 3D-Chips über 20 futuristische Rennstrecken befahren, die die unterschiedlichsten Anforderungen stellen. Mal muß das knappe Zeitlimit durch Speed-up-Felder eingehalten werden, mal müssen Abzweigungen in kurvenreichen Röhren-Labyrinthen für Bonus-Strecken erwischt werden. Vieles, aber nicht alles kann dabei abgeschossen werden. Tankcontainer und Manta-ähnliche Fahrzeuge sorgen zwar



Mit viel Speed durch die Röhre – das gibt Bonuspunkte!

für Punkte, doch die grauen Pacer kann man nur durch geschicktes Umfahren hinter sich lassen. Gegner aus der Luft machen besonders viele Schwierigkeiten, denn sie lassen sich nur durch einen Hüpfer über die Sprungschanzen oder mit der – durch Sterne aufladbaren – Strahlenkanone beseitigen.

Abgerundet wird dieser köstliche Rennspaß durch die tolle Sprachausgabe, eine Levelanwahl und die zweifache Continue-Option. Wäre das Spiel an manchen Stellen nicht so unübersichtlich (zu viele Objekte, fragwürdige Kollisionen), würde sogar einem Hitstern nichts im Wege stehen. Dennoch ist sicher: Keine andere Fassung kommt dem Automaten so nahe wie diese! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

KICK BOXING

System: PC Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Der zweite Titel LORICIELS für die PC Engine ist ANDRÉ PANZA KICK BOXING, welches schon auf Amiga und ST zu begeistern wußte. An der Engine-Version wurde spielerisch nichts, aber auch wirklich nichts geändert. Schade eigentlich, hätte Loriciel doch einen Vier-Spieler-Turniermodus einbauen können, so dürfen nur bis zu zwei Boxer am Spielgeschehen teilhaben. Wer eine TurboEx-



Kiek Boxing für jedermann: auch auf der PC Engine zu empfehlen.

press besitzt, der kann sich via Communication Cable an eine Engine ankoppeln. Turbo-Booster-Besitzer können den aktuellen Spielstand abspeichern, andere müssen ein kurzes Paßwort notieren. André Panza Kick Boxing ist nach wie vor ein gutes Programm, aus dem auf der Engine jedoch mehr hätte werden können. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	7
Ralitätsnähe	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«



Ein aalglattes Biest

Titel: SWORDS & SERPENTS, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** ca. DM 110, **Hersteller:** Acclaim, 8 München 40, **Muster von:** Flashpoint, 236 Bad Segeberg.

Spätestens seit der Geschichte mit dem Paradies scheint Mißtrauen gegenüber Schlangen angebracht. Ein besonders ekliges Riesenexemplar lauert am Ende eines 16-Level-Verlieses auf dem NES. Klar, daß Ihr wieder nach dem Rechten sehen und das Biest vernichten müßt. Ein Trost: Ihr könnt Eure vier Helden alleine, zu zweit oder, per Adapter, zu viert auf zwei Geräten steuern.

SWORDS & SERPENTS bietet Dutzende Monstertypen, feine Schätze und fiese Fallen. Wer schnell loslegen möchte, greife zur vorgefertigten Party. Auf Dauer lebt sich's aber mit eigener Truppe (Kämpfer, Dieb und zwei Magier) besser. Zahlreiche Hinweise gibt das deutsche Handbuch. Wer gar nicht widerstehen kann, findet auf dem beiliegenden Werbeposter jede Menge Tips zu den einzelnen Etagen.

Mit Hilfe einer Paßwortfunktion läßt sich (außer während Kämpfen) jederzeit der Spielstand speichern. Erfahrungsstufe, Fähigkeiten und alle Gegenstände bleiben erhalten, nicht jedoch Erfahrungspunkte und die bereits erlaufene Karte des letzten Levels. Angenehm, daß sie stets neben dem 3-D-Ausschnitt eingeblendet ist.

Ähnlichkeiten zum Aufbau von *Bard's Tale* sind nicht zufällig: *Interplay* zeichnet für das Rollenspiel von ACCLAIM verantwortlich. Außer nett geratenen Monstern und Menschen ist das Hack 'n' Slay technisch eher schlicht und von Profis relativ schnell zu knacken. Eine etwas bessere Präsentation und ein größerer Umfang hätten für einen Hitstern gesorgt.

Dennoch macht die Dungeonhatz viel Spaß. Als erstes „richtiges" Rollenspiel kann sie NES-Fans durchaus erfreuen. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	7
Handlung	9
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

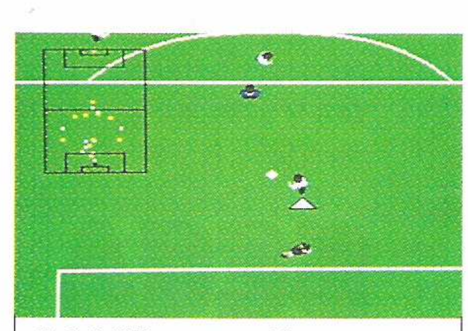
Bei Swords & Serpents gibt es zwischendurch immer wieder Tips.

PRO SOCCER

System: Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** Imagineer, Japan, **Muster von:** Direktimport aus Japan.

Allzuviel Mühe hat sich IMAGINEER aus Japan bei der Umsetzung von *Ancos Kick Off II* leider nicht gegeben. PRO SOCCER - so heißt das Spiel nun - weiß keineswegs zu überzeugen und ist auf ganzer Linie enttäuschend.

Warum? Nun, ich will es verraten: Erstens ist das Spielfeld ist größer geworden, was oftmals große, leere Räume bedeutet; zweitens ist die Spielgeschwindigkeit erhöht worden, was nur ein recht unkontrolliertes, hektisches Spiel zuläßt und drittens sind die Computergegner relativ schwach.



Kick Off II mit neuem Namen kann leider nicht überzeugen.

Ein paar unwesentlichere Punkte gibt es ebenfalls noch zu bemängeln, doch sollten diese vier vollkommen ausreichen, um zu zeigen wie schwach die Konvertierung ausgefallen ist. Neu ist übrigens die musikalische Untermalung während des Matches - und verdammt nervig. Mit den 150 DM sollte man lieber was anderes anfangen. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	3
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

GNADENLOS - DER KONSOLEN - und SOFTWARESPEZIALIST

MIT DEN *GNADENLOSEN* TIEFSTPREISEN

0161-2830778 & 069-2977647 & 089-488074

SEGA MEGA

Grundgerät	**259,90**
Japanadapter	25,90
Joypad	29,90
Joystick FX	39,90
Joystick ProXG	49,90
Joystick Professional	69,90
Aeroblaster	69,90
Airwolf	59,90
Aleste	**69,90**
Alien Storm	**69,90**
Altered Beast	**19,90**
Arcus Odysee	87,90
Arrowflash	35,90
Atomic Robokid	59,90
Bare Knuckle	**75,90**
Batman	69,90
Blockout	**69,90**
Bonanza Bros.	59,90
Centurion	75,90
Crackdown	49,90
Dangerous Seed	49,90
Darius II	79,90
Dark Castle	69,90
Devil Crush	79,90
Dick Tracy	35,90
Dino Land	**79,90**
D J Boy	**27,90**
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	**27,90**
EA Icehockey	79,90
EA Icehockey dt.	109,90
El Viento	79,90
Elemental Master	69,90
Faery Tale Adv.	69,90
Fastest One	49,90
Fatal Labyrinth	59,90
Fatal Rewind	89,90
Galaxy Force	69,90
Gainground	49,90
Ghostbusters	**25,90**
Ghouls 'n Ghosts	65,90
Golden Axe	55,90
Gynoug	75,90
Hardball	**79,90**
Hard Driving	59,90
Hurrican	35,90
Insector X	35,90
Ishido	49,90
James Pond	69,90
John Madden	69,90
Jewel Master	69,90
King's Bounty	69,90
Ku - u - Ga	**59,90**
Lakers vs. Celtics	69,90
Magical Hat	49,90
Master of Weapon	79,90
Marvle Land	69,90
Megatrack	69,90
Mercs	79,90
Mickey Mouse	49,90
Might & Magic	89,90
Moonwalker	**29,90**
Monsterlair	39,90
Ms Pacman	79,90
Outrun	**79,90**
PGA Tour Golf	79,90
Phantasy Star II	129,90
Phantasy Star III	129,90
Populous	73,90
Rambo III	55,90
Rent a Hero	89,90
Road Rash	79,90
Shadow Dancer	44,90
Sonic the Hedgeh.	**69,90**
Space Gomola	79,90
Super Monaco GP	79,90
Super Shinobi	59,90
Starcontrol	79,90
Starflight	99,90
Thunderforce III	79,90
Turrican	89,90
Tiger Heli	79,90
Toe Jam & Earl	99,90
Turrican	79,90
Verytex	59,90
Valis III	69,90
Volleyball	**59,90**
Wardner Special	**39,90**
Wonderboy 3	**39,90**
World Cup Soccer	69,90
Wrestlewar	69,90

WICHTIG !!

Viele Importspiele passen nicht in die europäische u. amerikanische **MegaDrive.** Sie benötigen dafür einen Japanadapter, der dann für a l l e Spiele verwendet werden kann. Den Preis des Adapters sparen Sie bereits beim Kauf einer Importkassette ein !!!

GAMEBOY

Caseboy	19,90
Smartboy	15,90
Lightplayer	
(Licht & Lupe)	**29,90**
Aerostar	45,90
Afterburst	39,90
Asmik World II	45,90
Batman	49,90
Battle City	45,90
Beach Volleyball	49,90
Blodia	29,90
Blobee	27,90
Boxxle (Sokoban)	39,90
Bubble Ghost	33,90
Castilian	49,90
Castlevania	**49,90**
Chase HQ	49,90
Cyraid	**39,90**
Choplifter II	**45,90**
Doraemon	35,90
Double Dragon	49,90
Dr. Mario	**29,90**
Duck Tales	53,90
Elevator Action	45,90
F-1 Race (o.Adapt.)	**35,90**
Final Reverse	45,90
Fortified Zone	52,90
Gameboy Wars	45,90
Gauntlet	49,90
Golf	29,90
Ikari	52,90
Ishido	**24,90**
Klax	39,90
Loopz	39,90
Luckey Monkey	39,90
Maru's Missison	55,90
Mega Man	49,90
Mercenary Force	35,90
Motocross Maniacs	**25,90**
Nemesis	**39,90**
Ninja Adv.	**49,90**
Palamedes	39,90
Princess Blobette	39,90
Punisher	**49,90**
Puzzle Road	35,90
Quarth	**29,90**
Qix	**29,90**
R-Type	39,90
Racing Spirit	49,90
RC AM Racing	55,90
Red October	55,90
Riding Hero	49,90
Robocop	**49,90**
Rockman World	49,90
Shanghai	35,90
Skate or Die	53,90
Spiderman	39,90
Soccer	39,90
Solomons Key	52,90
Sumo Fighter	52,90
Twinshoot	39,90
Ultima	49,90
Vattle Giuce	45,90
Volleyfire	35,90
WWF Superstars	53,90

GAMEGEAR

Gamegear m.Col.	269,90
Widegear	29,90
AX Battler	45,90
Baseball	39,90
Columns	**29,90**
Kinnetic Con.	29,90
Devilish	45,90
Fantasy Zone	**43,90**
Frogger	45,90
G - Loc	45,90
Griffin	39,90
Golf	42,90
Head Buster	**25,90**
Halley Wars	45,90
Hastle Golby	39,90
Magical Guy	45,90
Monaco GP	45,90
Mickey Mouse	**43,90**
Ninja Gaiden	45,90
Outrun	**42,90**
Pengo	35,90
Pop Breaker	45,90
Psychic World	**39,90**
Put'n Putter	43,90
Shinobi	**45,90**
Skweek	45,90
Wonderboy	**45,90**
WoodyPop	39,90
Waggan Land	**39,90**
Wall of Berlin	45,90

S. - FAMICOM

RGB m. Spiel	459,90
Joystick JB King	169,90
Actraiser	69,90
Big Run	59,90
Gradius	79,90
Ghost'n Ghouls	99,90
Dodgeball	99,90
Hole in One	69,90
Hyper Zone	89,90
Darius Twin	89,90
Jerry Boys	89,90
Little Ninja	89,90
Pilotwings	69,90
Ultraman	69,90
Populous	59,90
Pro Baseball	89,90
Pro Soccer	99,90
R - Type	99,90
Simcity	59,90
Super Stadium	79,90
Super Tennis	99,90
UN Squadron	99,90
Y's III	79,90

NEO GEO

Grundgerät	699,90
Joystick	109,90
ASO II	299,90
Baseball Stars	279,90
Blues Journey	299,90
Bowling	229,90
Boxing	299,90
Burning Fight	279,90
Crossed Swords	279,90
Ghostpilot	299,90
King of Monsters	279,90
Joy Joy Kid	259,90
Magician Lord	229,90
Nam 1975	229,90
Riding Hero	199,90
Sengoku	299,90

PC ENGINE

PC Engine GT	**559,90**
PC Engine RGB	279,90
Hit the Ice	69,90
Power Gate	69,90
PC Kid II	69,90
Tales of Monsterp	**9,90**

AMIGA

Aces of Great War	63,90
Altered Destiny	63,90
Armalyte	50,90
Armour Geddon	50,90
Atomic Robo Kid	50,90
Backgammon	47,90
Bane of Cosmic Forge	75,90
Bards Tale 3	58,90
Battle Chess 2	50,90
Battle Isle	**63,90**
Big Business	46,90
Big Deal	58,90
Book of Games 1	25,90
Book of Games 2	25,90
Brat	50,90
Cadaver	58,90
Cadaver Levels	33,90
Carthage	55,90
Centurion	50,90
Champions of Krynn	58,90
Cruise for a Corpse	**55,90**
Chuck Rock	50,90
Curse of Azure Bonds	63,90
Darkman	50,90
Das Boot	63,90
Death Knights Krynn	**63,90**
Dick Tracy	55,90
Die Kathedrale	**75,90**
Double Double Bill	75,90
Dungeon Master	58,90
Elvira	67,90
Enchanted Land	55,90
Eye of the Beholder	63,90
F - 15 Strike Eagle II	72,90
F-16 Falcon	67,90
F-19 Stealth Fighter	63,90
Fate	**63,90**
Flames of Freedom	**67,90**
Flight of Intruder	**75,90**
Formula 1	50,90
Frenetic	50,90
Gods	55,90
Golden Axe	58,90
Great Courts 2	58,90
Hero Quest	50,90
International Athletics	50,90
Kick Off 2	50,90
Killing Game Show	55,90
Kings Bounty	63,90
Larry 2	**39,90**
Larry 3	**39,90**
Legend of Faerghail	63,90
Lemmings	55,90
Lettrix	55,90
Life & Death	72,90
Loom	63,90
M1 Tank Platoon	67,90
Magic Fly	58,90
Manchester United E.	50,90
Masterblazer	58,90
Merchant Colony	58,90
Moonbase	72,90
Panza Kick Boxing	63,90
PGA Tour Golf	50,90
Pirates	58,90
Powermonger	58,90
P.P. Hammer	46,90
Prehistoric	55,90
Railroad Tycoon	72,90
Rainbow Collection	41,90
Speedball 2	65,90
Starflight 2	**50,90**
Stellar 7	**39,90**
Stormball	50,90
Switchblade 2	55,90
SWIV (Silkworm 2)	50,90
Their Finest Hour	67,90
Thunderhawk	63,90
Turrican 2	50,90
Warlords	50,90
Wolfpack	63,90
Wonderland	63,90
Zone Warrior	**50,90**
512 Kbyte Speichererw. + Uhr, abschaltbar	59,90

CDTV

CDTV (dt. Version)	1399,90
Adv. Military Sim.	55,90
All Dogs go to Heaven	67,90
American Vista	135,90
Classic Board Games	67,90
Defender of the Crown	80,90
Deutschland Kompl.	50,90
Encyclopedia	106,90
Fred Fish Collection	97,90
Game Pack	55,90
Holiday Maker	63,90
Hound of Baskerville	63,90
Lemmings	63,90
Lettrix & Shiftrix	50,90
Psycho Killer	63,90
Sim City	63,90
Women in Motion	63,90
World Vista	135,90
Wrath of the Demon	63,90

MS DOS

A.T.P.	75,90
Bane of Cosmic Forge	75,90
Bard's Tale 3	63,90
Battlechess 2	67,90
Blue Max	75,90
Broker King	**63,90**
California Games 2	63,90
Cardinal of Kremlin	63,90
Castles	63,90
Yeager Combat Sim.	63,90
Command H.Q.	67,90
Corporation	72,90
Curse of Azure Bonds	63,90
Das Boot	75,90
Death Knights Krynn	63,90
Desert Storm	33,90
Eye of Beholder engl.	63,90
Eye of Beholder dt.	75,90
F-15 Strike Eagle 2	75,90
F- 117 Nighthawk	**75,90**
Golden Axe	63,90
Gunship 2000	**75,90**
Heart of China VGA	75,90
Immortal	63,90
Jetfighter 2	75,90
King's Quest 5 (VGA)	92,90
Larry 1 VGA	**75,90**
Larry 3 dt.	75,90
Larry 5	**75,90**
Lemmings	72,90
Links	80,90
Life & Death 2	63,90
Lightspeed	84,90
Links Courses	39,90
Mario Andretti Racing	58,90
Martian Dreams	72,90
Megafortress	**72,90**
Might & Magic 3	**72,90**
Nascar Racing Challenge	75,90
PGA Tour Golf	63,90
Pools of Darkness	**63,90**
Railroad Tycoon	80,90
Red Baron	75,90
Robin Hood	63,90
Rules of Engagement	72,90
Secret of Silver Blades	58,90
Secret Monkey Isl.VGA	75,90
Secret Missions 1	33,90
Secret Missions 2	33,90
Silent Service 2	75,90
Space Quest 1 VGA	**75,90**
Space Quest 3 dt.	75,90
Space Quest 4 VGA	75,90
Ultima 6	75,90
Wing Commander	75,90
Wing Commander 2	**75,90**
W C 2 Speech Pack	**33,90**
Soundblaster	269,90

WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR.

Lieferung erfolgt per NN + DM 9,50 Versand. Anleitungen und Software großenteils nicht deutsch. Irrtum, Druckfehler, Preisänderung und Lieferung vorbehalten

Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH
Boschetrieder Str. 28
8000 München 70

KEIN LADENVERKAUF



Donald Duck auf dem Mega Drive

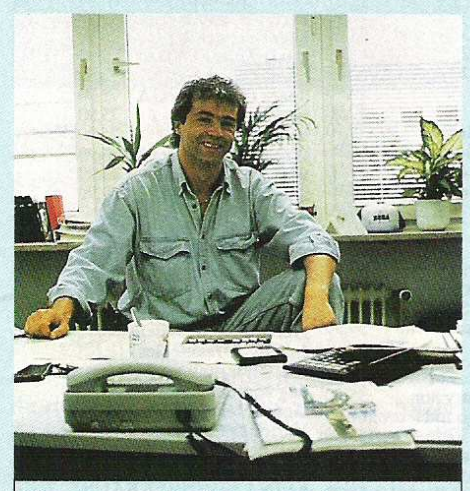
Der Achtbit-Enterich.

In Deutschlands Nordmetropole tut sich etwas. Virgin Games, gut zwei Jahre lang deutscher Außenposten des Branson-Konzerns, fährt jetzt unter japanischer Flagge. Seit Juli werden Igel Sonic und Kollegen von Hamburg aus vertrieben. Eine Fülle neuer Titel leitet den Jahreswechsel ein. Grund genug, SEGA einmal in Hamburg über die Schulter zu schauen.

HAMBURG IGELT SICH EIN

Rolf Duhnke, SEGAS sympathischer Allroundmann und Vertriebsleiter, sorgt mit dafür, daß der Softwarestrom nicht versiegt. Selbst begeisterter Spieler, prüft er nach Möglichkeit jedes Modul auf Herz und Nieren. Vom EPROM zum fertig verpackten, mit deutscher Anleitung versehenen Modul liegt noch ein weiter Weg. Kein Wunder, daß der Konsolengigant alleine in Hamburg zwischen 30 und 40 Mitarbeiter beschäftigt. Weltweit sind es knapp 1800! So viel Arbeit muß auch ein Ergebnis zeitigen. Was auf Euch zukommt, lest Ihr im Folgenden.

Lang ersehnt, im Winter vorgestellt und ab April zu haben: das CD-ROM für's Mega Drive. Vorsichtige Kostenschätzung: rund 600 Mark. Das frontladende Gerät paßt elegant unter die Konsole. Der 68000er Prozessor ist mit 12,5MHz getaktet, 6 MBit RAM stehen zur Verfügung. Erste (nicht verbriefte) Titel: *The Secret of Monkey Island*, *The Super Shinobi*, *Stellar 7* und – *Wing Commander.*



Spielt gern: SEGAs Rolf Duhnke.

Zum Spicken und Spielen

Freunde von *Phantasy Star III* können ihr Abenteuer demnächst nachlesen: Sega hat ein großformatiges, reich bebildertes Lösungsbuch herausgegeben. Das englische Werk wird ca. DM 30 kosten. Vielleicht werden auch andere Spiele noch bedacht? Bei der schönen Aufmachung ist es zu wünschen. Zum selben Preis erschien vor kurzer Zeit ein Taschenbuch mit Lösungshilfen zu den Achtbit-Klassikern.

Für das MASTER SYSTEM sollen noch vor Jahresende rund 20 Titel erscheinen, darunter DRAGON CRYSTAL (ähnlich dem *Golden Axe Warrior*), die Actionspiele RUNNING BATTLE, LASER GHOST, ALIEN STORM, SHADOW DANCER und ASTERIX. Natürlich werden auch der Welt liebster Igel und Erpel umgesetzt. SONIC und DONALD DUCK QUACKSHOT erscheinen auch für das GAME GEAR. Weitere Titel: SUPER KICK OFF, FEUERSTEINS, OUTRUN EUROPA und KLAX.

Auch Segas Handheld wird nicht stiefmütterlich behandelt. FACTORY PANIC, WOODY POP, FROGGER, PENGO und HALLEY WARS sollen für wunde Fingerkuppen sorgen. Sportsfreunde können sich auf WORLD CLASS LEADERBOARD, JOE MONTANA FOOTBALL und PUT & PUTTER GOLF freuen. Geplant sind auch Denkspiel SLIDER, der Oldie SPACE HARRIER und das bunte FANTASY ZONE GEAR.



Sonic auf dem Master System

Last but not least: Nachschub für das MEGA DRIVE. DONALD DUCK QUACKSHOT machte einen recht putzigen Eindruck, ebenso das zu zweit (simultan) spielbare TOEJAM AND EARL. Unter anderem werden DARK CASTLES, ROBOCOD (James Pond II) und FATAL REWIND von *Electronic Arts* vorbereitet. Sehr gespannt sind wir auf MICKEY MOUSE IN DISNEYLAND, das zumindest teilweise von denselben Programmierern von *Castle of Illusion* stammt.

In ferner Zukunft liegen die Fortsetzungen von SONIC, PHANTASY STAR und BATMAN. Fantasylastig werden KYE'S QUEST, FINAL FANTASY, HOLOWORLD und MONSTER WORLD. Auch an HOME ALONE 2 (rechtzeitig zum „Kevin"-Nachfolgefilm), KEVIN KIDD (diesmal 'Alex' Cousin) und TASMANIAN DEVIL (Kickboxen auf van Damm'sche Art) wird fleißig gebastelt. ■ *Eva Hoogh*


REALMS
Komplett in Deutsch!
Liebst Du Deine Nächsten? Oder willst Du ihnen Schaden zufügen?
Die Entscheidung liegt ganz in Deinen Händen!
Dir ist das Recht gegeben Gesetze zu erlassen, denn Du hast Deines Vaters Königreich geerbt. Aber der Frieden in deinem Land ist sehr stark gefährdet, und Deine kurze Herrschaft wandelt sich zu einem Überlebenskampf.
Die benachbarten Königreiche gewinnen immer mehr Macht. Wirst Du wirtschaftliche Verhandlungen führen, oder Truppen bilden, und Dein Königreich militärisch verteidigen? Jeder der benachbarten Herrscher besitzt bedrohliche Kräfte, aber nur einer kann regieren! Schaffe Dir die Gewissheit, daß nur DU regieren wirst.
Eine Welt voller Abenteuer und Strategie!
● 125.000 Quadratmeilen fruchtbares Land
● 128 starke und gut ausgebildete Truppen
● zahllose Städte und Einwohner
● sechs verschiedene Rassen
RUSHWARE
Online with the trend
Bruchweg 128-132 • 4044 Kaarst 2
Tel. 02101/607-0 • Telefax: 02101/607111
Mitvertrieb
Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thali AG
Virgin
GAMES
GRAFTGOLD
Creative Software



Herbst 1990, auf der Suche nach Konsolen-Stoff: Man muß schon weite Wege gehen, denn die Schwabenmetropole ähnelt einem Entwicklungsland. Weihnachten '90: Man mag es kaum glauben, doch das erste Konsolen-Fachgeschäft in Stuttgart öffnet seine Tore.

Entwicklungsland Schwabenland

Rainer Wekwerth - leidenschaftlicher Konsolen-Spieler und Kampfsportler - kann dem ärmlichen Zustand im 'Schwabenländle' nicht länger zusehen und beschließt, mit Partner Dieter Mainka Abhilfe zu schaffen. Die Abhilfe entsteht in der Hackstraße 30, nahe des Karl-Olga-Krankenhauses: **TOP 4**.

Service ist alles

Rainer klärt mich auf: „TOP 4 steht für die Top vier Konsolen. Welche das sind? Na, das Mega Drive, die PC-Engine, der Game Boy und das Game Gear. Auf diese Systeme setzen wir besonders und fahren auch sehr gut damit ...“ Natürlich seien auch andere Systeme in ihrem Sortiment, fügt Rainer hinzu, doch alle paar Monate den Namen ändern, das sei doch wohl nicht das Wahre.

Auf meine Frage, ob es nicht schwierig sei, sich heutzutage auf dem Markt zu etablieren, auf welchem andere Händler doch schon gut drei oder vier Jahre im Geschäft seien, gesteht uns Rainer ein:

„Anfangs war es schon ein hartes Brot, doch die Leute, die uns kennen, wissen, daß wir einen hervorragenden Service bieten. Wir machen eben keine leeren Versprechen. Viel eher prompte Lieferung. Das spricht sich herum.....“

Groß schreibe man bei TOP 4 Service und Aktualität, dies sei das A und O in diesem Geschäft. Wer nicht aktuell sei, verschwinde eher früher als später von der Bildfläche. Auf die Frage nach Vertriebswegen und Lieferzeiten stellt Rainer seine hervorragenden Kontakte ins Ausland in den Vordergrund: „Wir haben sehr gute Kontakte im Ausland, vor allem in den Staaten. Überzeug' Dich selbst!“

Rainer Wekwerth – wie immer cool und locker – vor seiner Mega-Drive-Palette im Bild nicht vollständig zu sehen). In Rainer finden die Kids – aber auch alle anderen – einen Kumpel, der sie nicht übers Ohr haut. (Foto: A-Man)

Kostenlos Spiele

Für den Kunden wird hier in der Tat einiges getan. So initiieren TOP 4 regelmäßig Gewinnspiele unterschiedlichster Art für die ein- und ausgehende 'Wekwerth-Gesellschaft'. Da gibt's beispielsweise den 'Kaukasischen Gummifrosch-Weitwurf', 'Treasure Island' oder 'NHL Hockey'. Hier gibt es dann haufenweise Spiele zu gewinnen. Wer gar eine TOP-4-Clubkarte besitzt, der bekommt auf sämtliche Spiele seinen Rabatt und kann zudem viele Sonderangebote nutzen.

Game News

Ein weiterer Service am Kunden ist das monatlich erscheinende Club-Magazin namens **Game News**.

Jedes Mitglied erhält es kostenlos - frei Haus. Der Inhalt:

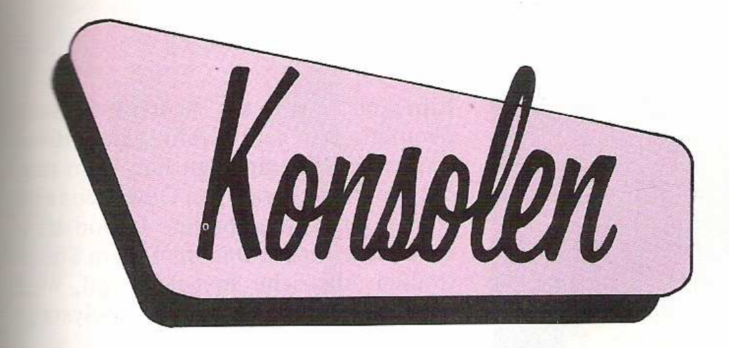
News und Tests der neuesten Programme.

Jeder, der in Stuttgart gerade mal am Herumschlendern ist, sollte einmal in der Hackstraße vorbeischauen. Zwar ist der Laden etwas klein, doch dafür vollgestopft mit brandaktueller Software, wovon ich mich vor Ort überzeugt habe.

»Wir sind schnell und zuverlässig. Das spricht sich herum . . .«

Außerdem herrscht stets eine gemütliche, freundschaftliche Atmosphäre, und man erhält eine gute Beratung, ohne etwas 'aufgeschwatzt' zu bekommen. Es wird klipp und klar gesagt: Dies ist ein Super-Spiel, oder: „Finger weg von dem Programm!“ ■

Hans-Joachim Amann



OHNE WENN & ABER



Erinnert irgendwo an Space Harrier, macht aber einen Heidenspaß.

Titel: TURBO SUB, **System:** Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, **Muster von:** Atari Deutschland, 6096 Raunheim.

Nach langer Durststrecke erscheint nun endlich mal wieder ein Action-Spiel für das Lynx, das wirklich Klasse aufzuweisen hat. Bei TURBO SUB schlüpft der Spieler in die Rolle des Kommandanten eines hochtechnisierten U-Boots. Seine Aufgabe: Sich und sein Boot vor den zahlreichen Angriffen von feindlicher Seite über und unter Wasser zu erwehren.

Zwar sind die Gegner über dem Meere zahlreich vertreten, doch mit einem flinken Finger hat man sie – zumindest in den ersten Leveln – schnell erledigt. Unter der Wasseroberfläche müssen dann 'Diamanten' aufgesammelt werden. Diese sind jedoch von Minen, Säulen usw. sowie irgendwelchen Aliens umgeben, so daß geschicktes Manövrieren und Schießen vonnöten ist. Übersteht der Spieler diese Sequenz, so muß er in einen Tunnel eintauchen, der ihn zu einem Shop führt. Hier können zahlreiche Extras gekauft werden, die die Schlagkräftigkeit des Boots verstärkt.

Turbo Sub ist Ballern pur ohne wenn und aber. Es hebt sich angenehm von der Masse der Action-Spiele ab und weiß lange Zeit zu begeistern. Zwar liegt dem Programm keine neue Spielidee zugrunde – *Space Harrier*-Ähnlichkeiten sind beispielsweise unübersehbar –, doch wurden bekannte Elemente sehr geschickt verpackt. Hinzu kommt eine saubere Programmierung, die von technischer Seite kaum Wünsche offen läßt. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Konsolen

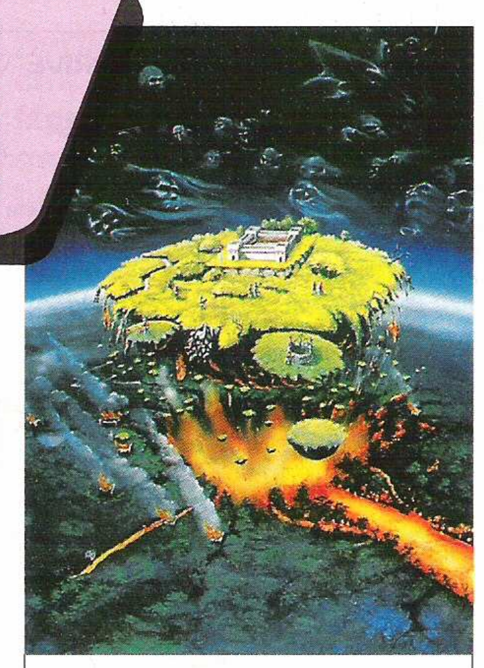
POPULOUS

System: Sega Master, **empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, Hersteller:** Tecmagik, England, **Muster von:** Hersteller

Nach langer, langer Zeit (*Populous II ist bereits unterwegs*) gibt's jetzt eine Umsetzung von POPULOUS für das SEGA MASTER SYSTEM. Daß man hier nicht zuviel erwarten darf, dürfte klar sein, aber was die Jungs von TECMAGIK aus der kleinen Kiste rausgeholt haben, ist doch bestaunlich. Grafik und Gameplay wurden gut von den 'größeren' Versionen rübergeholt. Da die Acht-Bit-Fassung ebenfalls ein paar Grafik-Alternativen (andere Sets) eingebaut hat, kann man diesem Produkt ruhigen Gewissens eine solide, gut durcharbeitete Grundstruktur bescheinigen. Daß man beim Sound freilich Abstriche machen muß, weiß wohl inzwischen jeder Master-System-User.

Systembedingt gehen leider auch die Vorteile einer Maussteuerung flöten, was den Spielfluß deutlich hemmt. Kurz und gut: Nicht der Hit der alten Tage, aber trotzdem ein lohnender Brocken für Sega-Populous-Enthusiasten. ■

Uli



Da hebst Du ab: Populous auf dem Master-System.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	8
Spielaufbau	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Konsolen

FRECHER SONIC

Im letzten Monat hat sich – wie vielleicht bemerkt wurde – der freche *Sonic* mit seinen kurzen Stacheln nicht nur auf Platz Eins sondern auch auf Platz Vier 'gegraben'. Selbstverständlich können wir das nicht zulassen, der 'richtige' Vierte muß PGA TOUR GOLF heißen. Na ja, so sind die heutigen Igel eben: Wenn sie nicht überfahren werden, werden sie böse.....

Ach ja, noch ein Fehler schlich sich in der 11/91 ein. Auf Seite 143 (Test von BARE KNUCKLE) fiel versehentlich der Hit-Stern heraus.

Doch nun zu den News:

HARDWARE:

Ab November ist der TV-Aufsatz für das **Game Gear** erhältlich. Für 199 DM kann nun jeder mit seiner Handheld Fernsehen schauen.

SOFTWARE:

Für das **Mega Drive** kommt nun endlich TURRICAN. In der nächsten Ausgabe wird auf jeden Fall davon berichtet, genauso wie von DEVIL CRASH, dem wohl besten Flipper bisher. Reichlich actionlastig ist GOMOLA, bei dem viel geballert werden kann. EL VIENTO ist ein Spielchen im *Valis III*-Stil und sieht recht ordentlich aus.

TOP TEN

1. Sonic – The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. NHL Hockey (Mega Drive, Electronic Arts)
3. Bare Knuckle (Mega Drive, Sega)
4. Phantasy Star III (Mega Drive, Sega)
5. Final Match Tennis (PC Engine, Human Creative)
6. Out Run (Mega Drive, Sega)
7. Bonk's Adventure II (PC Engine, Hudson Soft)
8. Super R-Type (Super Famicom, Irem)
9. GG Shinobi (Game Gear, Sega)
10. Long Raiser (Mega Drive, NCS)

BALLISTIC hat neben Turrican noch zwei weitere Titel auf Lager: TEST DRIVE II – THE DUEL und MIKE DITKA'S POWER FOOTBALL. Letzteres ist nun der vierte Football-Clone für Segas 16bitter.

Mit DECAP ATTACK, TOE JAM AND EARL und DARK CASTLE erwarten wir dann neben CALIFORNIA GAMES und einigen anderen Programmen noch drei Action-Adventures.

PC Engine-Freunde müssen in Bälde vielleicht schon nicht mehr neidisch auf die 'Mega Driver' blicken, da auch sie mit einer Eishockey-Simulation bedacht werden sollen. Titel: HIT THE ICE. Des weiteren kommt NEUTOPIA II und für CD-ROM-Besitzer SHERLOCK HOLMES.

Ein ganz heißes Teil kommt mit SUPER GHOULS'N'GHOSTS für das **Super Famicom**. Erste Bilder sahen äußerst vielversprechend aus. Hoffen wir, daß auch die programmtechnische Seite stimmt. Ein Jump'n'Run namens JERRY BOY wird ebenfalls in Kürze über die Screens ruckeln.

Das **Sega Master System** wird mit Konvertierungen von SPIDER-MAN, ACE OF ACES und STRIDER bedacht. Für das **NES** testen wir auf alle Fälle TOP GUN – THE 2ND MISSION.

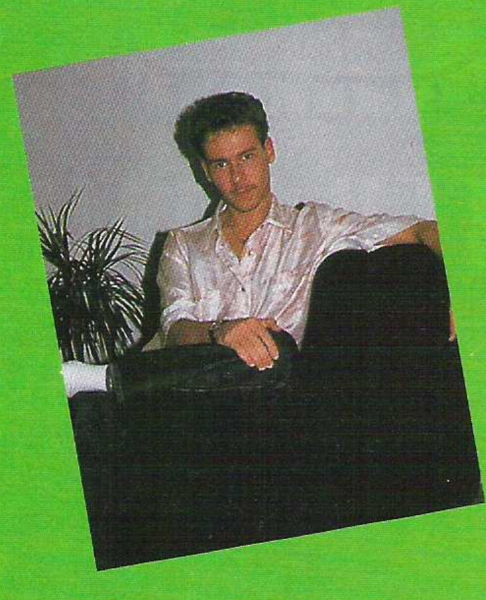
Für andere Systeme werden wir natürlich auch etwas auf Lager haben, doch bis dahin viel Spaß mit dieser ASM, Euer

A-MAN



GAME · BOY · CORNER

NA, SCHON BEMERKT?



Was, noch nicht? Aber hallo! Sieht man doch. Was? Na, das. Die Game-Boy-Fotos. Was damit ist? Na, sie sind schwarz/weiß, seit der letzten Ausgabe. Ich entschloß mich zu diesem Schritt, da solche Bilder meiner Meinung nach kontrastreicher sind. Foto von Game Boy zu machen, ist ohnehin ein Problem. Bisher gab's auch nur positive Resonanz auf diese Neuerung. Was gibt es diesen Monat zu berichten? Der Nachfolger von NEMESIS ist da. Da bleibt keine Zockerhand trocken. Begeistern konnte auch SUPER R.C. PRO AM und THE PUNISHER. Des weiteren gibt es einige interessante Konvertierungen. Ich denke dabei an BLADES OF STEEL, GAUNTLET II und CASTELIAN (Nebulus). Na, dann legt mal los mit der Lektüre!

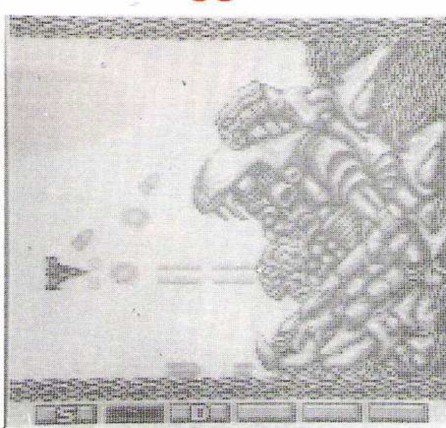
DIE RÜCKKEHR DES RÄCHERS

ASM Hit

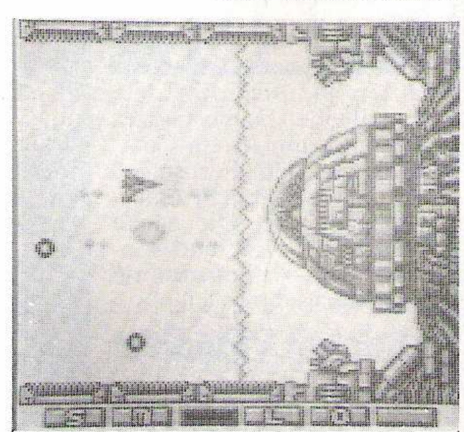
Titel: NEMESIS II, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Kaum habe ich mich vom Mega-Blaster *Parodius* erholt, da kommt die nächste Ballerei für den Game Boy: NEMESIS II! Wer die Nemesis-/Gradius-Reihe kennt, weiß, daß diese Namen für Shoot'em ups höchsten Qualitätsgrades bürgen. Spielerisch ähnelt der Nachfolger Nemesis' wie ein Ei dem anderen. Allerdings sind die Level nun oft noch ein Stückchen länger und – extrem schwierig. Es ist wirklich hammerhart, was sich bereits bei „Easy" auf dem Bildschirm tummelt. Vor allem die Endgegner machten mir des öfteren arge Sorgen.

»Der Game Boy zeigt den Großen ein weiteres Mal, wo's langgeht!«



Eine gute Bewaffnung ist alles ...



Vorsicht vor der Anziehungskraft der Turbine!

Zu den üblichen Extra-Waffen gesellt sich nun ein Start-up-Menü, in dem die Form dieser festgelegt wird. Beispielsweise kann ein Doppelschuß anstatt nach vorn nun nach hinten verlegt werden, je nachdem, was der Spieler bevorzugt.

Wie bereits der erste Teil, so weiß auch Nemesis II durch die Bank weg zu überzeugen. Die Animationen der Sprites sind gut, ebenso das Scrolling. Solch grafische Leckerbissen wie *Parodius* weiß Nemesis II zwar nicht zu bieten, doch ist sie allemal hervorragend. Nemesis II ist ein Sucht-Spiel, das in keiner Sammlung fehlen darf, schwächeren Spielern aber auch schnell Frust bereiten kann.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

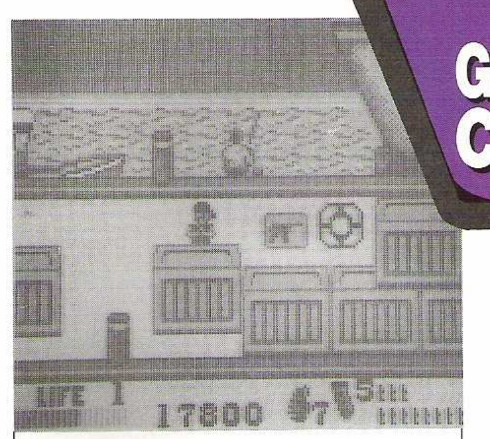
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«





Titel: THE PUNISHER, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Acclaim Entertainment, Inc., U.S.A., **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.



Friedliches angeln? Weit gefehlt – der Punisher kommt.

Unmoralisch & rücksichtslos

The Punisher, Held unzähliger Comic-Abenteuer, beweist seine Schlagkräftigkeit nun auch auf dem Game Boy. Mit Granaten und einer M60 bewaffnet, kämpft er sich durch fünf Level. Ziel ist es, den bösen Zeitgenossen namens Jigsaw zu eliminieren, der einem Drogenkartell angehört.

Bereits nach wenigen Sekunden wird dem Spieler klar, daß es bei The Punisher mehr als nur hart zur Sache geht. Ähnlich wie bei *Operation Gans* (Name geändert) scrollt der Bildschirm zur Seite. Ein Fadenkreuz dient als Zielvorrichtung, und alles, was sich bewegt, muß hingerichtet werden. Halt, doch nicht alles, denn hin und wieder tauchen Zivilisten auf, die verschont werden sollten. Geschieht dies nicht, so wird dem Punisher pro totem Zivilisten empfindlich viel Energie abgezogen. Viele der beseitigten Kriminellen hinterlassen Extras, welche beispielsweise Munition, Granaten oder Energie spenden.

Die Aufteilung der Gegner ist geschickt verteilt und teilweise hinterlistig. Wer rechnet schon damit, daß sich die Bösewichte hinter Schaufenstern versteckt halten, sie diese zerbersten und kräftig mit ihrer MG den Punisher verbleien? Eine Menge weiterer Verstecke garantieren öfters mal 'ne unangenehme Überraschung.

Ordentliche Endgegner fehlen natürlich genausowenig wie die üblichen Boni, die jeweils am Ende eines Levels kassiert werden.

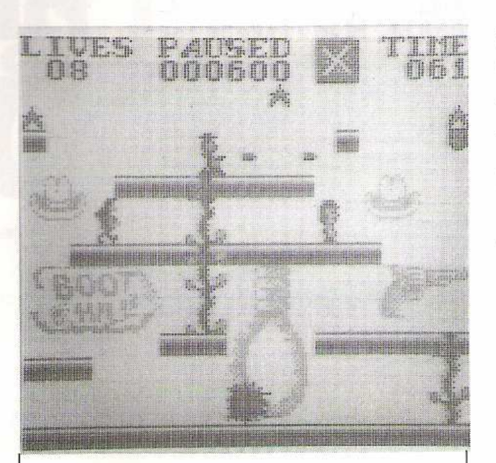
Als übersichtlich und technisch sauber erweist sich die Grafik. Besonders lobenswert ist, daß die Grafik beim Scrollen nicht verwischt. Leider gibt es keinen variablen Schwierigkeitsgrad, so daß guten Spielern fünf Level zu wenig sein werden. Nichtsdestotrotz ein Programm, das durchaus zu motivieren weiß, sofern moralische Bedenken zur Seite geschoben werden. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9
»PRIMA«	

Im Sauseschritt durchs Abenteuer

Titel: BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** LJN, USA, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.



Wer hätte das gedacht: Billy the Kid (oberste Plattform) als Held in einem Jump-and-Run.

Eine Telefonzelle wird zum Ausgangspunkt eines unglaublichen Abenteuers durch verschiedene Epochen der Erde. Die Griechen, Ägypter und sogar Billy the Kid müssen herhalten, damit Bill & Ted's excellent Adventure stattfinden kann. Für den Game Boy wurde dabei, im Gegensatz zu den anderen beiden gleichnamigen Titeln, auf eine Bearbeitung der Kinovorlage im wesentlichen verzichtet.

Im Klartext heißt dies: Fünf Levels (mit Passwort!) à zehn Runden müssen im bester Jump-and-Run-Manier durchquert werden, um den bösen DeNomolos an seiner Zeitmanipulation zu hindern. Jede Runde ist exakt einen Bildschirm groß und bietet geradezu klassische Spielelemente. Da müssen Sterne eingesammelt, Feinde übersprungen, marode Plattformen verlassen und an Leitern hochgeklettert werden. Bill (oder Ted) kann jeweils ein Extra aufnehmen (z.B. einen Ballon für Höhenflüge), aber seine Kontrahenten nie abschießen. Bei den Extras sollte man ganz besonders aufpassen, zu welchem Zeitpunkt sie angewendet werden. Werden z. B. die Sternchen in der falschen Reihenfolge eingesammelt und das Extra zu spät benutzt, kann der Weg zum Ausgang schon versperrt sein. Behält man den Überblick, kann eigentlich nichts schiefgehen.

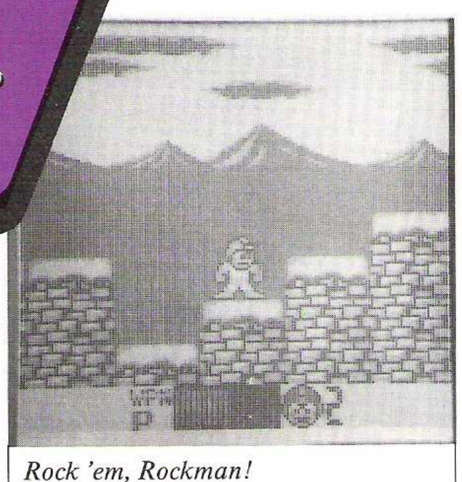
Der Schwierigkeitsgrad steigt zwar, bietet aber, bis auf die verzwickten Plattformen, selten echte Abwechslung. Ein sehr durchschnittliches Spiel für Kurzweil auf öden Autofahrten. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6
»DÜRFTIG«	



NICHTS FÜR UNGEÜBTE



Rock 'em, Rockman!

Titel: ROCKMAN WORLD, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Capcom, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Mega Man dürfte zumindest jedem NES-Besitzer ein Begriff sein. Dieser kleine, knuddlige Held - in Japan Rockman genannt - erlebt just dieser Tage eine Reinkarnation - auf dem Game Boy. Das Programm heißt ROCKMAN WORLD und - ich nehme es vorweg - ist nur etwas für ausgebuffte Profis, denn der Schwierigkeitsgrad ist enorm hoch.

In den acht Leveln muß 'Rocky' durch geschicktes Agieren (Springen, Schießen) die zahlreichen Gegner eliminieren - oder umgehen. Hinterlassene Extras wie Power-ups können aufgesammelt werden, von besiegten Endgegnern übernimmt 'Rocky' die Waffen. Diese sind ihm im weiteren Verlauf des Spiels sehr hilfreich.

Das Verhalten der Aliens ist größtenteils recht unfair, und beim Steuern ist höchstes Fingerspitzengefühl angesagt. Viele Stellen im Spiel sind ohne eine Portion Glück entweder gar nicht, oder nur unter enormen Energieabzug zu meistern. Leider sinkt der Spielspaß dadurch doch enorm.

Grafisch ist Rockman World gut gelungen. Die Sprites sind wie beim Original sehr putzig, also rundum gelungen. Der Sound ist nicht schlecht. Angesichts dessen, daß das Programm oftmals unfair und sehr schwierig ist, sollten wirklich nur Profi-Spieler oder hartgesottene *Mega Man*-Fans wie ich sich an diesem Modul probieren. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

SEE YOU LATER, ALLIGATOR!

Charly auf Schatzsuche

Titel: TAIL'GATOR, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Natsume, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

TAIL'GATOR stammt aus dem japanischen Softwarehaus NATSUME und hat's mir echt angetan. Im Grunde ist dieses Game nicht mehr, als ein gewöhnliches Plattformspielchen. Aber dieses kleine, süße Krokodil über den Game-Boy-Screen laufen zu lassen, macht mir einfach unheimlich viel Spaß!

Ein Level besteht jeweils aus insgesamt vier Stages, wobei zu jeder ein Zahlencode angegeben wird. Das Geschehen findet unter Wasser, auf festem Boden, in Höhlen oder in den Wolken statt. Auf verschieden schwierig zu erreichenden Plattformen befinden sich Schatztruhen, in denen Extras versteckt sind (in einer Schatztruhe befindet sich ein Schlüssel zur nächsten Stage). Geöffnet werden sie, indem man mit Hilfe von Knopf A Klein-Kroko (sein Name ist übrigens Charly) dreimal mit dem Schwanz dagegen schlagen läßt. Auf die gleiche Art und Weise werden auch die Gegner aus dem Weg geräumt.

Der Schwierigkeitsgrad von Tail'Gator kann als mittelmäßig bezeichnet werden. An der technischen Seite gibt es nichts auszusetzen, und umfangreich ist es ebenfalls. Musik und Sound FX sind zwar nichts Besonderes, kann man sich aber durchaus anhören und passen zum Spiel.

Also dann: See You Later, Alligator! In A While, Crocodile! ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

GAME · BOY · CORNER

Titel: CASTLEVANIA II, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

SPUKSCHLOSS. DIE ZWEITE

Der Mann mit der Peitsche ist wieder da! Nein, nicht der mit dem Hut, sondern jener Ritter, der sich mit Vorliebe in düsteren Schlössern herumtreibt und mit Fledermäusen und anderem Ungeziefer flirtet. Mit anderen Worten: KONAMI hat CASTLEVANIA II für den Game Boy herausgebracht. Fünf hammerharte Burgen gilt es zu durchqueren, mal normal laufend, dann wieder über Plattformen hüpfend oder an Seilen kletternd. Die Bewohner der Burgen sind über solchen Besuch gar nicht erfreut und versuchen, unserem Helden das Leben so schwer wie möglich zu machen. Kleinere Gegner wie rabiate Fledermäuse oder agressive Falken reizen eher noch zum Lachen, aber im Innern der Burgen wartet dann das Grauen in vielerlei Form, bis hin zum Endgegner der jeweiligen Regionen.

Damit das Heldenleben nicht so schwer ist, finden sich immer wieder Extrawaffen und Kraftfutter in den Gängen, manchmal gibt es auch versteckte Räume, in denen man fündig wird. Und da Helden auch mal eine Pause brauchen, sorgt ein Passwort-System für den späteren Wiedereinstieg, die ersten vier Burgen sind allerdings direkt anwählbar. Für Freunde von Plattform-Spielen sicherlich ein Leckerbissen, allerdings ein recht zäher, denn einige Stellen sind mehr als nur fies. (Kleiner Tip am Rande: Man kann sich schneller abseilen, wenn man dabei den A-Knopf gedrückt hält!) Der Sound ist Geschmackssache, die Grafiken sind, wenn man mal vom Helden selbst absieht, recht nett. Leider ist vorerst nur die Importversion erhältlich, so daß man mal wieder vor einer japanischen Bleiwüste sitzt, im Spiel selbst gibt es jedoch keine Probleme. ■

Michael Anton

Seltsame Gastfreundschaft . . .



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9
»PRIMA«	

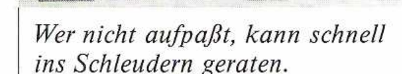


KLEIN, FEIN – FIX

Titel: SUPER R.C. PRO-AM, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Nintendo of America, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Sie sind klein, laut, unheimlich schnell und stinken ziemlich: funkferngesteuerte Autos mit Benzinmotor. Wer auf solche Flitzer steht, sie aber etwas leiser und ohne Gestank bevorzugt, sollte sich Elektromotoren oder – was noch viel besser ist – SUPER R.C. PRO-AM für den Game Boy zulegen.

Wochenlangen Spielspaß für ein bis vier Spieler garantieren die zahlreichen und tückischen Kurse. Wer allein spielt, muß mit drei Computer-Konkurrenten vorlieb nehmen und muß dabei mindestens Dritter werden, um sich für weitere Rennen zu qualifizieren.



Wer nicht aufpaßt, kann schnell ins Schleudern geraten.



Heiße Kopf-an-Kopf-Duelle sind vor allem mit drei Freunden angesagt – tierisch.

Ständig auftauchende Hindernisse wie Wasserpfützen und Öllachen erschweren das Rennen. Extras wie bessere Reifen, Motoren und stärkere Batterien erhöhen die Siegchancen und sollten unbedingt aufgesammelt werden. Noch besser ist ein leistungsstärkerer Wagen. Der wird aber nur herausgerückt, wenn so viele Buchstaben gesammelt wurden, daß das Wort 'Nintendo' entsteht. Raketen und Minen bringen schließlich noch die richtige Abwechslung mit ins Spiel. Macht es doch viel mehr Spaß, einen anderen Wagen in die Luft zu jagen als zu rammen.

Als sehr flott entpuppt sich der Spielablauf. Die Grafik und Animation ist gut, das Scrolling weich und schnell. Passende Soundeffekte geben ihr übriges zu einem sehr guten Spiel, das bereits nach kurzer Zeit süchtig macht. ■

Hans-Joachim Amann



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

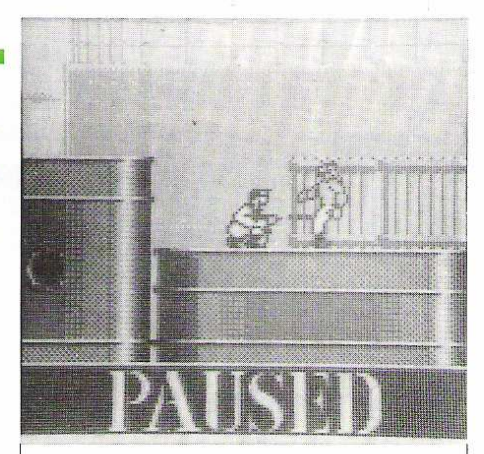
Terroristen-Schreck

Titel: NAVY SEALS, **System:** Game-Boy, **empf. VK-Preis** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Da hat doch jetzt neulich auf dem Amiga (nebst anderen Systemen) ein Haufen böser Buben die Besatzung eines Helikopters der U.S. Navy gefangen genommen. Ein Einzelkämpfer der Eliteeinheit NAVY SEALS, so auch der Name des Spiels, wird auf den Fall angesetzt um die Jungs zu befreien.

Seit Neuestem kann man nun das Geiseldrama aus dem Hause OCEAN auch unterwegs zocken. Das Teil wurde nämlich auf den Game-Boy umgesetzt.

Von der Story und dem Gamehandling ist das Spiel im Großen und Ganzen der Homecomputer-Fassung gleich geblieben. Man läuft durch die Gegend,



hüpfen, springen, ballern ...
... alles auf dem Game Boy!

sammelt Extras ein, ballert wie wild um sich und sucht den Ausgang (oder auch Eingang, je nachdem) zur nächsten Spielstufe. Zur Verteidigung gegen die massenweise angreifenden Terroristen steht uns ein Maschinengewehr und eine langsame Handfeuerwaffe zur Verfügung. Einzige Manko ist die Munition, die zwar über die Spielfläche verteilt liegt, im Gefecht aber schnell rar werden kann. Überlegtes Feuern ist also angebracht. Von der grafischen Seite her ist das Teil ziemliches Mittelmaß. Man hat schon bessere Sachen gesehen. Der Hintergrund und die Einblendungen bei bestimmten Ereignissen sind zwar ganz nett gezeichnet, (besonders das Endbild, der Sarg mit amerikanischer Flagge, sieht echt gut aus) im Spiel selbst ist die Grafik aber nicht so berauschend. Die Sprites sind viel zu klein und auch nicht so toll animiert und die Gerüstteile, auf denen die Spielfiguren rumlaufen sind etwas öde. Ein paar Worte noch zum Sound: Mittelmaß, aber noch erträglich. Man kann ihn anhören. ■

Lars Rückert

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«



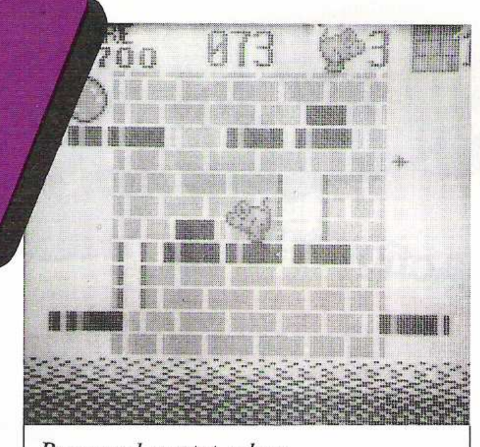
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES®
Turtles-Action total!
...für Euer Nintendo-System
...für Euren Game Boy
...und als LCD-Spiele
Gutschein
Die Teenage Mutant Hero Turtles I und II, Top Gun, Track & Field II, Road Fighter, Castlevania und Roller Games gibt es als Aufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI gibt. Dort könnt Ihr Euch die neuesten Aufkleber abholen.
Oder diesen Gutschein einschicken an: KONAMI, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50. Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 3 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß
Holt Euch die Turtles!
KONAMI hat die verrücktesten Abenteuer der Turtles als Videospiele:
Ganz neu Teenage Mutant Hero Turtles das Arcade Game für Euer Nintendo-System.
Fall of the Foot Clan für Euren Game Boy.
Teenage Mutant Hero Turtles I u. II, das Talking Game, als LCD-Spiele.
Michelangelo, Donatello, Raphael und Leonardo nehmen es mit jedem auf, der nichts Gutes im Sinn hat.
Da fliegen die Fetzen!
Teenage Mutant Hero Turtles - der Kino-Hit aus den USA.
Als superstarker VideospieleSpaß von KONAMI.
PALCOM™ SOFTWARE
Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.
GAME BOY



CASTELIAN

System: Game Boy, **empf. VK-Preis** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Triffix, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Vor einiger Zeit wurde ein Spiel namens *Nebulus* auf diversen Homecomputern herausgebracht. Es war nett anzusehen und kam wegen dem neuen Spielprinzip auch bei den Usern sehr gut



Rapunzel wartet schon . . .

an. Und jetzt kommt das Beste, dieses kleine, feine Spiel wurde von der Firma TRIFFIX nahezu hundert-prozentig auf unseren Freund Game-Boy umgesetzt. Allerdings unter den neuen Namen CASTELIAN .

Vom Gameplay her sind eigentlich keine Unterschiede festzustellen. Die Level sind haargenau so aufgebaut wie auf den Computer-Versionen und meiner Meinung nach auch genauso link. Besonders schön ist es kurz vor der Spitze des Turm noch ins Gras zu beißen.

Für Game-Boy Verhältnisse sind selbst die Grafik und der Sound recht ansprechend. ■

Lars Rückert

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

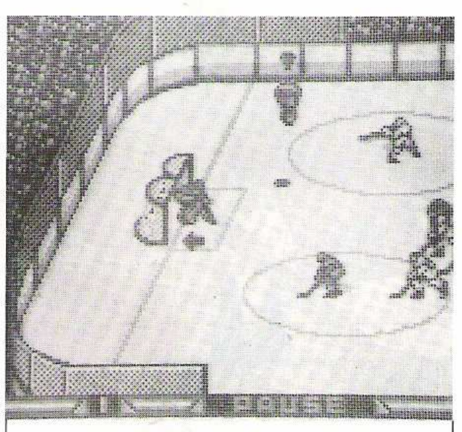
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

BLADES OF STEEL

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Palcom, **Muster von:** Konami, Frankfurt.

Eishockey – eine Neuheit auf dem Gameboy! Unter dem Hauslabel PALCOM erscheint nun die Umsetzung des bereits auf NES überaus erfolgreichen BLADES OF STEEL. Geübt werden können Strafstöße und Schlägereien, gespielt wird allein oder zu zweit im Freundschaftsspiel oder Turnier in drei wählbaren Schwierigkeitsstufen. Konami geizt dabei nicht mit Effekten, zeigt Konterfeis der Spieler und eindrucksvolle Torsequenzen samt Jubelorgien.



Auch auf dem Game Boy eine Herausforderung.

Weniger berauschend, aber dafür zweckmäßig ist der Spielablauf auf dem Eis.

Die Sprites sind klein, gut und schnell steuerbar, der Puck trotz Schnellscrolling gut erkennbar.

Schade nur: Es gibt keine Strafzeiten, und der Puck kann dem Gegner nicht vom Stock abgejagt werden. Außerdem ist mit etwas Übung auch das „Pro"-Level keine Herausforderung mehr. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	9
Realitätsnähe	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

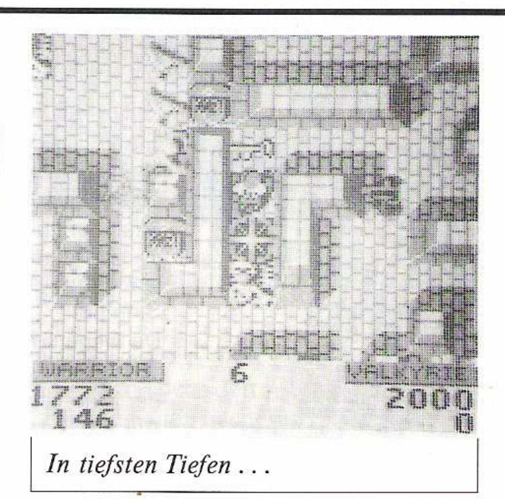
»BRAUCHBAR«

GAUNTLET II

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca.70 DM, **Hersteller:** Mindscape, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Eines der berühmtesten Spiele der relativ kurzen Softwaregeschichte erscheint nun auch auf dem Game Boy. GAUNTLET II , das Spiel um die Schatzsuche in ausgedehnten Dungeons.

MINDSCAPE hat sich redlich Mühe gegeben, das Spiel originalgetreu umzusetzen. Man hat versucht, die Sprachausgabe mit zu übernehmen, was meiner Meinung nach aber mißlungen ist. Der Game Boy-Lautsprecher gibt die Worte halt doch zu undeutlich wieder.



In tiefsten Tiefen . . .

Richtiges Gauntlet-Feeling kommt natürlich erst auf, wenn man seine Game Boys „zusammenlinkt" und gemeinsam mit einem Freund die Schätze und Widrigkeiten der Unterwelt erforscht.

Die Grafik präsentiert sich ganz gut, wenn auch zum Teil etwas unübersichtlich und beim Scrolling etwas verwischt, was man aber als Game Boy-typisch bezeichnen kann.

Gauntlet II ist ein Modul, daß jeder gutsortierten Sammlung sicherlich stehen würde. ■ *Guido Alt*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«



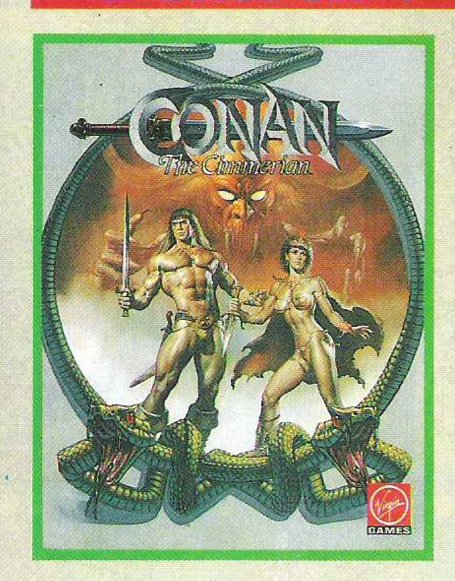
CONAN The Cimmerian™

The greatest hero for the Hyborean Age was a fierce barbarian born of the harsh northlands,

CONAN THE CIMMERIAN

- Über 200 Plätze, die Sie besuchen können. Tavernen und Wirtshäuser, Gruften und Verliese, Tempel und Grabstätten, Paläste und Armenhäuser.
- Begegnen Sie mehr als 100 Characters und Gegnern von Hyborea.
- Mehr als 600 Tunnel und Gebäude müssen mit Hilfe einer Landkarte ausfindig gemacht und durchforscht werden.

Komplett in Deutsch !



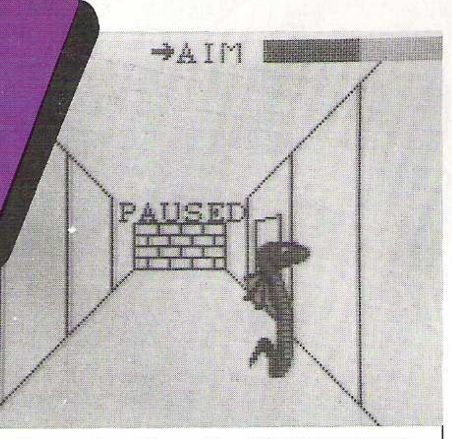






RUSHWARE
Online with the trend
Bruchweg 128-132 • 4044 Kaarst 2
Tel. 02101/607-0 • Telefax: 02101/607111





Erster Feindkontakt: MYSTERIUM.

Titel: MYSTERIUM, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. DM 65, **Hersteller:** Asmik, Kalifornien, USA, **Muster von:** Flashpoint, 236 Bad Segeberg.

GOLD GAB ICH FÜR EISEN

Ein Alchemistentraum wird Wirklichkeit: Aus so profanen Stoffen wie Eisen, Kupfer oder Salz werden Schlüssel, Schwerter und Heilkräuter. Herauszufinden, wie das genau funktioniert, ist Eure Aufgabe in MYSTERIUM. Ein freundliches Ameisenvolk bittet Euch, zehn Levels eines 3-D-Labyrinthes zu durchschreiten um zum Schluß ihre Zukunft zu retten. Dazu müßt Ihr mit diversen Objekten experimentieren, die in den Gängen herumliegen. Diese verändern ihr Wesen, wenn sie in die auf jedem Stockwerk bereitstehenden Teiche aus Feuer, Wasser, Säure oder Quecksilber getaucht werden.

Sind die verschiedenen Zustände der Stoffe für den Anfang noch im englischen Handbüchlein aufgeführt, so heißt es später, fleißig zu probieren und zu notieren. Bekommt man den weißen Schlüssel nun durch das Wasser- oder das Feuerbad? Da das Inventar begrenzt ist, muß man einige Gegenstände recyclen. Schriftrollen und Kristalle geben nützliche Hinweise zum Vorgehen. Nebenbei erschweren herumschleichende Monster das Spielerleben. Nimmt man eine Bewegung wahr, heißt es, sofort zum Zieleinpendeln auf den B-Knopf zu drücken und mit „A" zu feuern, was das Zeug hält. Verliert Ihr eines Eurer drei Leben, beginnt Ihr am Levelanfang mit sämtlichen bisher gesammelten Gegenständen.

So viel Spaß der Streifzug durch das Labyrinth macht, so ärgerlich ist das Fehlen einer Speicher- oder Paßwortfunktion. Spätestens beim vierten Verenden im sechsten Level möchte man wütend in den Steinschlüssel beißen. Trotz dieses dicken Mankos können Neugierige und Kartierfreunde beherzt zugreifen. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Steuerung	8
Handlung	9
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«



NO MORE TOP FIVE

Ja, richtig gehört, ab sofort wird es keine TOP FIVE mehr geben. Doch keine Bange, sie wird aufgestockt und somit durch eine noch informativere TOPTEN ersetzt. Die Masse der Game-Boy-Programme und Euer Drängeln ließen einfach keine Wahl. Außerdem wird nun auch der Hersteller hinter dem Titel in Klammern stehen, damit Ihr auch immer wißt, von wem welches Spiel ist. So, dann sendet weiterhin so zahlreich Postkarten mit Eurer TOP TEN an uns.

SOFTWARE:

Wer *Kwirk* kennt und liebt, darf sich freuen: PUZZLE BOY 2 (also Kwirk 2) ist im Anmarsch.

Ebenfalls ein Denkspiel verbirgt sich hinter dem Namen PUZZLE ROAD. Bei diesem Programm müsst Ihr eine Fläche mit Tetris-Bausteinen auslegen. Ob der Sucht-Effekt wie bei *Tetris* auftaucht, ist fraglich.

Ein 'Golden Oldie' kommt mit ELEVATOR ACTION. Hoffentlich gibt man sich bei dieser Umsetzung auch recht viel Mühe, das Programm hat's verdient.

Actionmäßig geht's auch bei CRYSTAL QUEST zu. Mehr kann ich leider zur Zeit noch nicht sagen, aber es werden mit Sicherheit noch einige andere interessante Programme dabei sein.

So long, yours *A-Man*

TOP TEN

1. Parodius (Konami)
2. R-Type (Irem)
3. The Hunt for Red October (Hi Tech)
4. F1 Race (Nintendo)
5. Final Fantasy Legend (Square)
6. Shangahai (Hal)
7. Nemesis (Konami)
8. Game Boy Wars (Nintendo)
9. WWF Superstars (LJN)
10. Hatris (Bullet Proof Soft)

KOSTENLOS

sind die Programme, die wir anbieten, zwar nicht. Aber dafür erhaltet Ihr

SPIELE

die Ihr jederzeit wieder hervorholen werdet, die ausnahmslos gut sind und ganz bestimmt nicht

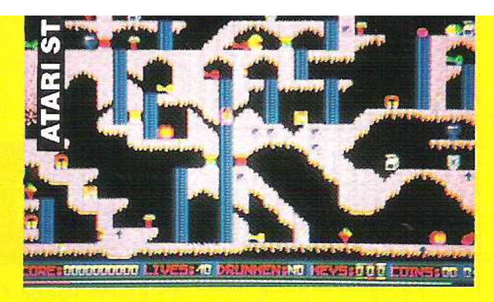
AUS DER

Klamottenkiste kommen. Kurzum: Wir bieten Programme aus der

MICROWELLE

zum Niedrigpreis von nur

29,– DM



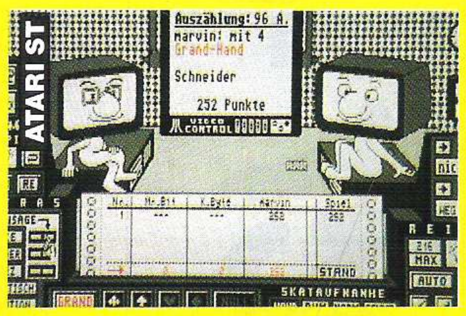
THE SECRET CAVE – Ein Jump-and-Run der Sonderklasse.



RISK IT – Über 2000 Fragen für 1–4 Spieler.



SPACEBALL – 150 Level plus Editor garantieren Spielspaß.

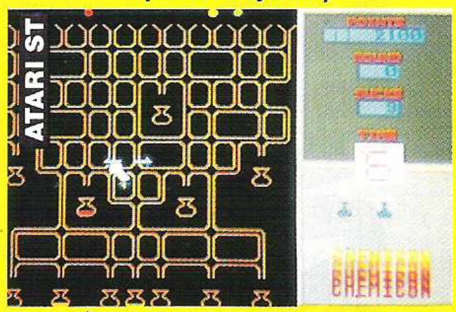


SKAT 2000 – das ideale Geschenk für alle Skatfreunde.
(mind. 1 MByte erf.)

FREDDY – hüpfen, bis der Joystick qualmt.

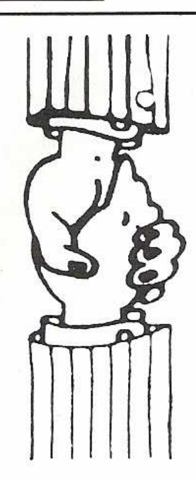


SPACE CAB – ein Taxi, das man sich gerne bestellt.



CHEMICON – Ein falscher Tropfen . . . und alles explodiert.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



CONTACT - MARKT

Biete Software

***** Poison ***** You want the newest stuff then write to: Markus Frankl, 10. Oktoberstr. 12, 9330 Treibach Austria ** Only Amiga yo Poison ***

Amiga! MS-DOS! Topaktuelle Games, knifflige Adventures, hilfreiche Anwenderprogramme und viele Anleitungen superschnell und zuverlässig. Umfangreiches Gratisinfo bei G. Nittel, PF 612, A-8011 Graz/Austr.

!! Amiga - aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, 1145 Wien.

***** Amiga *** Topaktuelle Software** ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipskiste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C. Lindhof, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt

***** Amiga *** Topaktuelle Software** ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Amiga + IBM Neueste Software jeglicher Art, Source Codes, PB, RS etc. For a cool call dial fast: 0424/48669

!! Amiga - aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, 1145 Wien.

Verkaufe Atari ST 520 + (1MB) + Farbmonitor Atari SC 1224 + Floppy Atari SF 314 + Literatur + 100% alles ok! - VHB- R. Eppinger, Fraunhoferweg 4, 7440 Nürtingen, Tel: 07022/8763 ab 17 h

!! Amiga - aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, 1145 Wien.

***** Poison ***** You want the newest stuff then write to: Markus Frankl, 10. Oktoberstr. 12, 9330 Treibach Austria ** Only Amiga yo Poison ***

Amiga! MS-DOS! Topaktuelle Games, knifflige Adv., hilfreiche Anw.-progr. und viele Anl. superschnell und zuverlässig. Umfangreiches Gratisinfo bei G. Nittel, PF 612, A-8011 Graz/Austr.

***** Amiga *** Topaktuelle Software** ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

***** Amiga *** Topaktuelle Software** ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf-bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

!! Amiga - aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, 1145 Wien.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400, Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + 100'er Briefmarke

***** Amiga *** Topaktuelle Software** ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Wir haben immer noch die neueste Soft für Amiga, PC, C64. Jede Menge deutsche Anleitungen. Fordert Liste von: BGC, Robert Tremel, PF 44, A-1165 Wien. Bitte unbedingt System angeben.

Verk. Orig. Spitting-Image (25 DM) Suche außerdem Tauschpartner für meinen C64. Jörg Küssner, Hauptstr. 44, W-2251 Arlewatt (PS: verkaufe nur gegen Vorkasse) Tel: 04846/1614, Jörg verlangen!

!! Amiga - aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, 1145 Wien.

***** Amiga *** Topaktuelle Software** ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Hi Dudes, do you wanna have the latest stuff, then call: 02103/65765. Nur telefonisch und vor 17.30. Michael Meier, Taubenstr. 7, 4010 Hilden. (Amiga & PC Stuff)

Amiga + IBM Neueste Software jeglicher Art, Source Codes, PB, RS etc. For a cool call dial fast: 0424/48669

Amiga-Musikfreunde! Ich biete über 90 Disks mit Samples und 30 Disks mit Modulen. Pro Disk 2,- DM (+ Rückporto). Andreas Grutze, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91,Only legal stuff!!

!! Amiga - aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, 1145 Wien.

Hi Dudes, do you wanna have the latest stuff, then call: 02103/65765. Nur telefonisch und vor 17.30, Michael Meier, Taubenstr. 7, 4010 Hilden. (Amiga & PC Stuff!)

**** PC-MSDOS ***** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

Tausche u. biete PD-Stuff: Fish, 60 MB Seka-Source-Codes (Intros, Demos, ST-Instrumente) zum Selbstkostenpreis von 2 DM auf 3,5 Markendisks. Bei Kamphenkel, Alerdsweg 7, 3300 Braunschweig

Amiga Österreich Amiga Die topaktuelle aber auch ältere Software gibt es am günstigsten bei J. Müller, Postfach 14, A-2481 Achau. Fordere eine Gratisliste an!!

*** **Amiga** *** **Topaktuelle Software** ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Amiga-Games alt bis aktuell *** Du willst das Neueste, aktuellste an Software?!? Alles da! Und es ist immer mehr!!! Gratisliste bei: Hastik Ronald, PF 20, A-1166 Wien.

Biete für PC: Populous, Fatman, Sim City, Indian 500, Pirates im Tausch für: SQ 4, Elvira, SSII, Monkey Isl. V dt, RR Tycoon... Nur original! 089/29048111.

!! Amiga - aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, 1145 Wien.

Amiga + IBM Neueste Software jeglicher Art, Source Codes, PB, RS etc. For a cool call dial fast: 0424/48669

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Neueste Spiele: Thunderhawk, First Class Boulderdash, Roulette, Altered Destiny, Winzer, Zone Warrior, Little Beau, Hagar, Gratisliste unter R. Fertl, PF 6, 1145 Wien

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Neueste Anwender: Butler James, Distan Sun 4.0, Word Worth Final Doctrami, Design Warho, Automata, Blitz Basic V 2.4, Gratisliste unter R. Fertl. PF 6, 1145 Wien

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Spiele - Anwender - Anleitungen - absolut zuverlässig und rasch, ab Dezember große Weihnachtsaktion, sofort Gratisliste unter R. Fertl. PF 6, 1145 Wien.

Amiga und PC Neueste Software und Goldies mit Anleitungen. Habe einfach alles. Contact: Erwin Klügl, Rotenmühlengasse 64/6/9, A-1120 Wien.

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Spiele - Anwender - Anleitungen - absolut zuverlässig und rasch, ab 1. Dezember große Weihnachtsaktion, sofort Gratisliste unter R. Fertl, PF 6, 1145 Wien.

** **PC-MSDOS** *** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

Atari ST, Amiga und PC. Habe immer neue Software. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

Amiga-Games alt bis aktuell *** Du willst das Neueste, aktuellste an Software?!? Alles da! Und es ist immer mehr!!! Gratisliste bei: Hastik Ronald, PF 20, A-1166 Wien.

** **PC-MSDOS** *** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

Supersoft is selling latest Software for cheap prices (only Amiga). Every disk = 1,50 DM. Gratisliste gegen RP. Contact us at: Markus Becker, Heidestr. 16, 5210 Troisdorf. Bitte nicht anrufen!

PC: Ultima 6 45 DM, Wizardry 6 (Bane o.t.Cosm. Forge) 45 DM, Wizardry 5 25 DM ST: St Pascal + V.2.07 80 DM, Tel: 08171/29770

Amiga + IBM Neueste Software jeglicher Art, Source Codes, PB, RS etc. For a cool call dial fast: 0424/48669

*** **Amiga** *** **Topaktuelle Software** ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Hi Leute!! Ich biete Euch super Software zu guten Preisen. Eye of the Beholder = 40 DM, Metal Masters = 30 DM,& Powerdrome = 20 DM. Nur Originale + Anl. & Verpackung. Ruft an: 02045/5472, fragt nach Daniel

Amiga-Games alt bis aktuell *** Du willst das Neueste, aktuellste an Software?!? Alles da! Und es ist immer mehr!!! Gratisliste bei: Hastik Ronald, PF 20, A-1166 Wien.

Wir verkaufen ständig neueste Amigasoftware topaktuell!! Öfters mal unter 05732/16852 versuchen!

Atari ST, Amiga und PC. Habe immer neue Software. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 1/92 erscheint
am 13. Dezember 1991

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 2/92 ist der
19. November 1991

TERMINE

Amiga ! Amiga ! We sell the hottest stuff! Call: 05732/16852 chose us all time! Cos we promise quick delivery!! Only the best will survive!

Biete div. ST-Originale wie z.B. Kick Off (14 DM), Carrier Command (16 DM) usw. Schreibt an: Frank Krönling, Glühwürmchenweg 16, 1000 Berlin 20

Amiga und PC Neueste Software und Goldies mit Anleitungen. Habe einfach alles. Contact: Erwin Klügl, Rotenmühlengasse 64/6/9, A-1120 Wien.

Amiga Software z.B. F-15 II, Mega Lo Mania, Lemmings. Liste: Tel: 09822/6873, Roland Frey, Schloettergasse 11, 8809 Bechhofen.

PC-Software z.B. Red Baron, Railroad Tycoon, Silent Service 2, Castles. Liste: Roland Frey, Schloettergasse 11, 8809 Bechhofen, Tel: 09822/6873

Deluxe P. - Bilder Biete an: 1 Disk mit Demo und 10 selbstgemalten Deluxe-Paint Bilder für 7,00 DM. (Nur für 1 MB) Edgar Hepting, Postfach 1712, 7600 Offenburg

Topaktuelle Demos! Pro Diskette 2,- DM (+ Rückporto). Sampels für Sound- bzw. Noisetracker pro Diskette 2,50 DM (+ Rückporto). A.Grutza, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91 - Amiga-

Amiga + IBM Neueste Software jeglicher Art, Source Codes, PB, RS etc. For a cool call dial fast: 0424/48669

Amiga-Games alt bis aktuell *** Du willst das Neueste, aktuellste an Software?!? Alles da! Und es ist immer mehr!!! Gratisliste bei: Hastik Ronald, PF 20, A-1166 Wien.

** **PC-MSDOS** *** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

Yoooh! Can't you hear your Amiga cry: I want new stuff and not ever this old shit! So give him what he want: P.Dykhuizen, Karlsgasse 2, 5400 Koblenz, W-Germany, Info = 1 DM

Hallo C64-Freak! Verkaufe für je 10 DM WM-Fußballmanager, Eishockeymanager, Spiel des Wissens, Wirtschaftsmanager, Aktienmanager (no Raubsoft) Ralf Kury, Blasiwald 8, 7808 Kollnau

Atari ST, Amiga und PC. Habe immer neue Software. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

** **PC-MSDOS** *** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

*** **Poison** *** You want the newest stuff then write to: Markus Frankl, 10. Oktoberstr. 12, 9330 Treibach, Austria ** Only Amiga yo Poison ***

COMPY SHOP

FÜR DEN COMPUTER ZUHAUS

Wing Commander 2. PC. dtsch. Anl. 109.95DM
Speech Accesory Pack für Wing Com 54.95DM
Gunship 2000 386er Version 109.95DM
F 117 A Nighthawk PC 109.95DM
Railroad Tycoon. dtsch. Vers.. AM/ST 99.95DM
Rodlands. Amiga. 69.95DM
Starflight 2. Amiga. dtsch. Anleitung. 69.95DM
Hard Nova. ST. dtsch. Anleitung. 69.95DM
Flames of Freedom. AM/ST. 99.95DM
SEGA GAME GEAR. dtsch. 299.00DM
SEGA MEGA DRIVE. dtsch. 399.00DM

AMI RAM 2000. 2MB Ram für Amiga 500 inklusive Uhr. abschaltbar nur 299.00DM

COMPY-SHOP
Missundestr. 48
W-4600 Dortmund 1
Tel.:0231-818023

Amiga * Amiga *** Amiga *** Ga**mes - Anwender - Anleitungen. Gratisliste anfordern bei Fröhlich Manuela, Postfach 336, A-1140 Wien.

Amiga * Amiga *** Amiga ***,** Gratisliste anfordern bei Fröhlich Manuela, Postfach 336, A-1140 Wien

---

Amiga und PC Neueste Software und Goldies mit Anleitungen. Habe einfach alles. Contact: Erwin Klügl, Rotenmühlengasse 64/6/9, A-1120 Wien.

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Neueste Spiele: Space Quest 3, Int. Championship Athletics, Larry 3, Captain Planet, Blue Diamonds 4, China Challenge 2, Gratisliste unter R. Fertl, PF 6, 1145 Wien.

Amiga + IBM Neueste Software jeglicher Art, Source Codes, PD, RS etc. For a cool call dial fast: 0424/48669

Topaktuelle Amiga & PC-Software: Abo's, Einzelbestellungen, Liste Superservice + ultrastarke News. Alles unter: 05731/3925 (Jens) oder 05731/3925 /Jens

---

MS-DOS verkaufe Jetfighter 2 für 50 DM. Telefonnummer 0511/561753

Sucht Ihr das Neueste? Nichts leichter als das. Info bei Detlef Wünning, Robertstr. 4, W-5000 Köln 91, only amiga, auch Abos

---

*****Amiga-Games***** alt bis aktuell *** Du willst das Neueste, aktuellste an Software?!? Alles da! Und es ist immer mehr!!! Gratisliste bei: Hastik Ronald, PF 20, A-1166 Wien.

***** Poison ***** You want the newest stuff then write to: Markus Frankl, 10. Oktoberstr. 12, 9330 Treibach Austria ** Only Amiga yo Poison ***

**** PC-MSDOS ***** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

Yoooh! Can't you hear your Amiga cry: I want new stuff and not ever this old shit! So give him what he want: P.Dykhuizen, Karlsgasse 2, 5400 Koblenz, W-Germany, Info = 1 DM

Du suchst topaktuelle PC oder Amigasoftware zu einem akzeptablen Preis? Dann bist Du bei uns richtig. Abyss, A. Rascall,PF 21, A6027 Innsbruck. Abyss - führend auf dem Amiga + PC Sektor!

**** PC-MSDOS ***** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

Für neueste Software schreib an: Sven Scholz, Lindenstr. 31, 5300 Bonn. Schick bitte auch eine Leerdisk für Listendisk oder nur RPorto für gedruckte Liste! Billigste Konditionen, auch Abos!

Amiga und PC Neueste Software und Goldies mit Anleitungen. Habe einfach alles. Contact: Erwin Klügl, Rotenmühlengasse 64/6/9, A-1120 Wien.

Atari ST, Amiga und PC. Habe immer neue Software. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

Amiga * Amiga *** Amiga** Die neuesten und ältesten Games - Anwender - Anl. Gratisliste anfordern bei Fröhlich Manuela, Postfach 336, A-1140 Wien.

Amiga* Amiga *** Amiga *** Ami**ga Fans, habe alles für Euch. Gratisliste anfordern bei Fröhlich Manuela, Postfach 336, A-1140 Wien.

Atari ST-Originale! Verkaufe Outrun m. Musikkassettte u. Micropr. Soccer zusammen für nur 25,-DM. Tel: 07431/62832. Gerstenecker, Am Weichenwang 35, 7475 Messtetten 1

Bard's Tale II 30,-, Logical, Battle Chess II, Big Business je 45 DM, Loom 50,- DM, Wonderland, Jones i.t.f.Lane, Heart of China je 65,- DM. Alle Original, MS-DOS, F.Walter, Gen.-Wever-Str. 144a, 3000 Hannover 51

***** Poison ***** You want the newest stuff then write to: Markus Frankl, 10. Oktoberstr. 12, 9330 Treibach Austria ** Only Amiga yo Poison ***

Verk. Orig.: Crime Time, Dinowars, Subbuteo, Y. Revenge (je 20 DM), Innest, Puzznic, B.Manager (je 25 DM), Felony Enge. (10 DM) *C64* C. Zautke, Hallstattpfad 2, 4630 Bochum 1.

Atari ST, Amiga und PC. Habe immer neue Software. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

---

scooter soft

Altenberndstr.18•492o Lemgo • o5261- 3o 22

	PC	AM	ST
Airline Trans. Pilot	110		
Battle Command	68·	62·	62
Betrayal	82	68	68
Broker King	68		
Castles	82		
Centurion	79	63	
Conq. of Longbow	97·		
Das Boot	87		
Drakkhen	68	68	62
Emlyn Hughes Int.	62·	58	58
E.S.S.	97	68	68
Heart of China	97		
Hill Street Blues	62	62	62
Invest	62	52	52
Jahangir Kahn	62	62	62
Kings Quest V	110·	97·	
Larry V	97·	82·	
Lemmings	76	a.A.	55
Life&Death 2	78		

	PC	AM	ST
Manchester United	62·	62	62
MIG 29 Fulcrum	82	82	82
On the Road		62	62
Quitzone		62	62
Pirates	63		
Railroad Tycoon	83	83	
Red Baron	97	82·	
Revelations	52	45	45
Monkey Island	78	78	78
Sim City/Popul.	68	68	68
Sim Earth	85	68·	68·
Sorcerers	68		
Toki		62	62
Ultima V	78	78	
UMS 2	82	68	68
Vroom		62	62
Winzer	68	62	62
Wreckers	62·	62	62·

Vorkasse DM 5,50
Nachnahme DM 7,50
Gratisliste anfordern

Die mit einem * gekennzeichneten Programme waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Preise freibleibend•Kein Ladenverkauf.

Amiga! Megatraveller 35.- DM Harpoon 30.-, Genghis Khan 40.-, Powermonger 30.-, Lost Patrol 20.-, Pirates 20.-, Lords of the R. Sun 15.-, Carrier Com. + Mil. 2.2 20.-, zzgl. NN, 06101/43677 ab 15.00

Verkaufe 64er Originals: Ultima VI 25 DM, Castle Master 15 DM, Wasteland 20 DM, Champions of Krynn 20 DM. C.Pöcher, Methweg 20 a, W-5000 Köln 30, Tel: 0221/171119

Top Games zu coolen Preisen!!! Write to: H.Müller, Postfach 586, 6800 Feldkirch

---

Yoooh! Can't you hear your Amiga cry: I want new stuff and not ever this old shit! So give him what he want: P.Dykhuizen, Karlsgasse 2, 5400 Koblenz, W-Germany, Info = 1 DM

Verkaufe günstig Top-Soft für Amiga! Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest

---

Amiga - Yeah - Amiga - Yeah - Amiga - Yeah The Dark Power - The Dark Power -!! Info = 1 DM - Info = 1 DM - Yoooh. To get the latest releases on Amiga write to: Peter Dykuizen, Karlsgasse 2, 5400 Koblenz, W-Germany

---

Amiga Cheats! Liste für 10,- bar oder Scheck. Anfordern bei H.Beckmann, Heinickestr. 33, 4300 Essen 1

Verk. amiga-Orig.(Spiele, Anwender, Bücher) z.B. RF Honda, 688, Falcon, Beckertext, Datamat, Midwinter, M1, Silver, DM, RA, C.Command, Amiga Intern ect.. Liste bei Dieter Adler, Bahnstr. 17, 5132 Übach-Palenberg.

****Amiga**** Habe neueste und auch ältere Software zu günstigen Preisen. Liste gegen 1 DM. Schreibt an: Mark Krause, Martinsweg 4, 3201 Söhlde 2

***** Poison ***** You want the newest stuff then write to: Markus Frankl, 10. Oktoberstr. 12, 9330 Treibach Austria ** Only Amiga yo Poison ***

Hallo Amiga Fan! habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! J. Graf, PF 61, 1053 Wien.

Amiga - Yeah - Amiga - Yeah - Amiga - Yeah The Dark Power - The Dark Power -!! Info = 1 DM - Info = 1 DM - Yoooh. To get the latest releases on Amiga write to: Peter Dykuizen, Karlsgasse 2, 5400 Koblenz, W-Germany

---

Atari ST, Amiga und PC. Habe immer neue Software. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

Verk. Orig. für PC: Panza Kick Boxing, Test Drive 3 je 50.-, E-Motion, Budokan je 40.- Tausche auch gegen Lemmings. Tel: 06183/3785, Markus verlangen.

Verkaufe Org. f. Amiga Silent Service 2 75 DM NP 100 DM. Transworld, ESS, Their finest Hour je 10 DM. Tel: 06405/6503 nach 15 Uhr. P.Martin, Friedrichstr. 26, 6312 Laubach 1.

Hey Amiga-Freaks Wollt Ihr kostenlose Infos über die billigste Software (z.B. Abos und vieles mehr) Schnell und zuverlässig. Write to: L.Gronau, PF 179, 1112 Wien oder Wien 0222/7366045

Verkaufe günstig Top-Soft für Amiga! Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest

Wir bitten unsere ausländischen Kunden

ihre Zahlungen **nur noch** per Überweisung an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten! Schecks können **leider** nicht mehr angenommen werden.

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

Orig. ST: Kick Off 2, Street Fighter, F16, Zak M., Maniac Mansion, Lemmings, Manhunter 1, D.Master, Emmanuelle, Operation Stealth, Out Run, Kings Quest 3, Great Courts 2, M. Island je 30,- H. Gottschalk 02338/3181

!!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Topaktuelle Games-Anwender und Anleitungen (deutsch). Neue und auch ältere Spitzenprogramme, Gratisliste anfordern unter: R. Fertl, PF 6, 1145 Wien.

Atari-ST Software abzugeben Mehr als 1800 Top Games und Anwendersoft. Liste anfordern bei Comp-Soft, Karl Pölzler, Postfach 1000, A-8670 Krieglach, Austria

---

100% legale PD-Soft Demo, Intro, Messagesmaker, Anwender Games usw. Diskliste für 2 DM RP, über 750 Diskseiten cool Stuff. R. Kairies, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2

Hy Leute, wenn Ihr ein brandneues Abo wollt 1-5 Tage!, dann ruft mich an: Rene: 0711/584482! Nur Amiga!! Bitte nicht vor 18 Uhr!!! Preislage: 50-150 DM

Amiga - Yeah - Amiga - Yeah - Amiga - Yeah The Dark Power - The Dark Power -!! Info = 1 DM - Info = 1 DM - Yoooh. To get the latest releases on Amiga write to: Peter Dykuizen, Karlsgasse 2, 5400 Koblenz, W-Germany

---

***** Verschenke Software ***** C 64/PC 128/Amiga. Keine Raubkopien. Info gegen 1 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Postfach 1221/04, W-8418 Teublitz

---

****Amiga**** Habe neueste und auch ältere Software zu günstigen Preisen. Liste gegen 1 DM. Schreibt an: Mark Krause, martinsweg 4, 3201 Söhlde 2

Hallo Amiga Fan! habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! J. Graf, PF 61, 1053 Wien.

Atari ST, Amiga und PC. Habe immer neue Software. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

!!! Amiga Fans !!! Amiga Fans !!! Wollt Ihr das Beste, dann fordert eine Gratisliste bei Fröhlich Manuela, Postfach 336, A-1140 Wien.

***** Amiga ***** Topaktuelle Soft, Oldies, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Poison ***** You want the newest stuff then write to: Markus Frankl, 10. Oktoberstr. 12, 9330 Treibach Austria ** Only Amiga yo Poison ***

PC-Priginale: CC II (40,-), Hard Nova (35,-), Spirit o. Adventure (35,-), TV-Basketball (35,.), T&T (35,-), Shanghai II (35,-), Austerlitz (20,-), (incl. Porto) bei: Egeler, Neuburger 53, 8900 Augsburg.

Verkaufe MS-DOS Spiele 5,25" Operation Stealth 50 DM, unendl. Gesch. 2 40 DM, Starblade + Yuppis Revenge j3 30 DM, zus. 120 DM. D. Moser, Tel: 0871/273053

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Viele neue Spiele, Anwender und deutsche Anleitungen, große Auswahl, rasche und zuverlässige Bearbeitung, Gratisliste anfordern unter R. Fertl, PF 6, 1145 Wien

---

Verkaufe für PC: Wing Commander und Wing Commander Secret Mission 1 + 2 und dt. Anleitung für 152 DM. Martin Barthelmann, Nalserstr. 10, 8640 Kronach 3, Tel: 09261/95495

Amiga - Yeah - Amiga - Yeah - Amiga - Yeah The Dark Power - The Dark Power -!! Info = 1 DM - Info = 1 DM - Yoooh. To get the latest releases on Amiga write to: Peter Dykuizen, Karlsgasse 2, 5400 Koblenz, W-Germany

---

***** Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

****Amiga**** Habe neueste und auch ältere Software zu günstigen Preisen. Liste gegen 1 DM. Schreibt an: Mark Krause, martinsweg 4, 3201 Söhlde 2

***** Poison ***** You want the newest stuff then write to: Markus Frankl, 10. Oktoberstr. 12, 9330 Treibach Austria ** Only Amiga yo Poison ***

PC-Games Große Auswahl an neuen Spielen. Info gratis anfordern. PC-Industry, T.Panyrek, PF 92, A-1152 Wien

---

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

You want the newest Software for your Atari ST and Amiga. Please write your System. Contact us: THE ELITE, Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

---

Hallo Amiga Fan! habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! J. Graf, PF 61, 1053 Wien.

Atari ST, Amiga und PC. Habe immer neue Software. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

Neue Amiga + PC-Software zu vergeben. Wir suchen noch Mitglieder (Modetrader, Coder, Grafiker, originalswapplier) Schreibt an: M. Gilly, Postfach 839, A-1011 Wien.

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Neueste Spiele: Rings of Medusa 2, Powerplay Icehockey, Stratego, Rolling Ronny, Frenetic, Simpsons, Armalyte, Navy Seals usw. Gratisliste unter R. Fertl, PF 6, 1143 Wien.

Verkaufe Originale! PC: Ultima 6, Lemmings für je 50 DM, C64: Buck Rogers, Curse of Azure Bonds je 30 DM, Bundesliga Manager 20 DM, M.U + d. 20 DM, Tel: 07424/84562, Frank Steidlle, Gänsäckerstr. 1, 7209 Denkingen.

*****Amiga!!!** Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, Viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga * Amiga *** Amiga** Gratisliste anfordern bei Fröhlich Manuela, Postfach 336, A-1140 Wien.

***** Poison ***** You want the newest stuff then write to: Markus Frankl, 10. Oktoberstr. 12, 9330 Treibach Austria ** Only Amiga yo Poison ***

Verk. Strategie- und Wirtschaftssimulationen für Amiga/C64 (z.B. DAK, Warlord, Conquestador, Sterne wie Staub, D. Dunkle Dimension, Across the Seven Seas, uvm)! Katalog bei: ROM, R. Rüttinger, Zerzabelshofstr. 93, 8500 Nürnberg 30, bitte RP!

!!! Amiga !!! Amig !!! Aufgepaßt !!! Spiele - Anleitungen - Anwender - absolut zuverlässig und rasch. Ab 1. Dezember große Weihnachtsaktion, sofort Gratisliste unter R.Fertl, PF 6, 1145 Wien.

!!! Amiga !!! Amig !!! Aufgepaßt !!! Spiele - Anleitungen - Anwender - absolut zuverlässig und rasch. Ab 1. Dezember große Weihnachtsaktion, sofort Gratisliste unter R.Fertl, PF 6, 1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anl. und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

Hallo Amiga Fan! habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! J. Graf, PF 61, 1053 Wien.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Chanpion of the Raj, Int. Cricket, 1990, R-Type II, Monster Business, Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** First Class Boulder, Stratego, Zone Warriors, Supercube, Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Powerplay Icehockey Manager, Gods, Roulette, Little Beau, Norse Gods, Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

****Amiga**** Habe neueste und auch ältere Software zu günstigen Preisen. Liste gegen 1 DM. Schreibt an: Mark Krause, martinsweg 4, 3201 Söhlde 2

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Rolling Ronny, Billiards II Sim., Winzer, Rings of Medusa II, Darkman, Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

***** Poison ***** You want the newest stuff then write to: Markus Frankl, 10. Oktoberstr. 12, 9330 Treibach Austria ** Only Amiga yo Poison ***

Atari ST, Amiga und PC. Habe immer neue Software. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

Atari ST, Amiga und PC. Habe immer neue Software. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

PC*PC*PC Verk.: LHX (50), Eye of the Beholder (40), PGA (40), MS-Fl. Sim. 4 (70), Populous u. Sim-City (50), Harpoon (40), Starcontrol (40), alle zus. DM 290, Heiko Hähle, Schmiedgasse 3, O-9133 Dittersdorf

Über 100 DM Nebenverdienst tägl. Leichte Tätigkeit für jeden. Info gegen frank. Rückumschlag bei: Henry Borchardt, Am Feuerwehrdep. 2, O-7701 Groß Särchen

-Amiga- Topaktuelle Demos 2,- DM inkl. Diskette (+ Rückporto) Sampel und Module für Sound-Noisetracker etc. Infos bei A. Grutza, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91 -Amiga-

PC-Games Große Auswahl an neuen Spielen. Info gratis! anfordern. PC Industry, T.Panyrek, PF 92, A-1152 Wien.

Amiga - Topaktuelle Games und Classic's, schnell, virusfrei, günstig (Disk 2 DM) Gratisliste bei: W. Moos, Häuser am Strand, 2448 Strukkamp *-*-* Auch Abo's

Du brauchst neue Amiga Software und ich kann sie Dir günstig besorgen! Näheres unter Wien 0222/7366045 oder L. Gronau, PF 170, 1112 Wien, Austria

***Amiga* Topaktuelle Software günstig** 48 Stunden Schnellservice, zuverlässig, regelmäßige Infodisk, 100% virenfrei, L.Gronau, PF 179, 1112 Wien oder Wien 0222/7366045

You want the newest Software for your Atari ST and Amiga "Please write your System" Contact us: The Elite, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

You want the newest Software for your Atari ST and Amiga "Please write your System" Contact us: The Elite, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

*****Atari ST***** Neueste Software wie z.B. MID-, Anwender- und Spielprogramme günstig abzugeben. Info HSSV, E. Hauer, Steibauerg. 1-3/1/3/18, 1120 Wien

C64 PC-Soft für nur 1 DM je Diskseite. Katalog gegen 1 DM RP oder Test-Pack: 20 Diskseiten für 23 DM (VK)/28 DM (NN). Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Immer die neuesten Spiele, Anwender und viele deutsche Anleitungen. Zuverlässige und rasche Bedienung. Gratisliste anfordern unter R. Fertl. PF 6, 1145 Wien

***** Amiga-Games * alt bis aktuell **** Du willst das Neueste, aktuellste an Software??? Alles da! Und es ist immer mehr!!! Gratislsite bei: Hastik Ronald, PF 20, A-1166 Wien.

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Immer die neuesten Spiele, Anwender und viele deutsche Anleitungen. Zuverlässige und rasche Bedienung. Gratisliste anfordern unter R. Fertl. PF 6, 1145 Wien

---

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Immer die neuesten Spiele, Anwender und neuesten deutschen Anleitungen. Zuverlässige und rasche Bedienung. Gratisliste anfordern unter R. Fertl, PF 6, 1145 Wien.

!!! Amiga-Software -brandaktuell- Es kommen laufend neue Games und dt. Anleitungen rein! Auch Du kannst auf dem neuesten Stand sein!! Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

You want the newest Software for your Atari ST, Atari XL and Amiga. "Please write your System" Contact us: The Elite, F.Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

PC-Games Große Auswahl an neuen Spielen. Info gratis anfordern. PC-Industry, T.Panyrek, PF 92, A-1152 Wien.



LIFETIMES PRÄSENTIERT: ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.
Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl.–Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!

Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Herkules - Grafik, wahlweise 3.5", oder 5.25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 kB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel; unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95** oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

··· kostenloser Katalog auf Anfrage ··· Händleranfragen erwünscht ···

TELEFON: 0 23 61 / 3 62 67 TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44 BTX: 02361373214 MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14

***** Amiga * Amiga *** Amiga** Biete Software, alt und neu!!! Gratisliste anfordern bei Fröhlich Manuela, PF 336 A-1140 Wien.

*****Amiga-Fans *** Amiga-Fans ***** Habe einfach alles, von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern bei Fröhlich Manuela, Postfach 336, A-1140 Wien.

***** Amiga *** Amiga ***** Habe einfach alles!!! Games, Anwender, Anleitungen. Noch heute eine Gratisliste anfordern!!! Schreibt an Fröhlich Manuela, Postfach 336, A-1140 Wien

---

Amiga * Amga *** Amiga ***** Habe neueste Software für Euch! Gratisliste anfordern bei Fröhlich Manuela, Postfach 336, A-1140 Wien.

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Immer die neuesten Spiele, Anwender und viele deutsche Anleitungen. Zuverlässige und rasche Bedienung. Gratisliste anfordern unter R. Fertl, PF 6, 1145 Wien.

Yo Demo-Freax!! Hab für C64 immer neueste Demos + Diskmags (schon ca. 400)! Only PD-Stuff!! Schnell + billig! Liste gg. frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund

---

Verkauf Amigaspiele: Transworld 30 DM, Waterloo 15 DM, Crime does not pay 30 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

---

*****Atari ST***** Neueste Software wie z.B. MIDI-, Anwender- und Spielprogramme günstig abzugeben. Info HSSV, E.Hauer, Steibauerg. 1-3/1/3/18, 1120 Wien

---

Verkaufe Amiga-Originale: Super Monaco GP 40 DM, Railroad Tycoon 50 DM, Wayne Gretzky Hockey 30 DM, Cash 40 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

---

!!! Achtung Amiga Freaks !!! Verkaufe Top Amiga New's! Hot Line: A/463/35266 ab 18 Uhr. or R.Jadczak, PF 333, 9021 Klagenfurt, Austria!

MONOPOLY - jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amiga! Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto!

T.S. Amiga ** CH ** Amiga Topaktuelle Soft, The Sharkey Group, M.Kaufmann, Rheinstr. 54 b, CH-9443 Widnau

---

5000 Amiga-Games Topaktuell und älteres, 2,50 DM inkl. Disk. Postvers. Gratisdisketten mit allen Games sendet Euch: Alfred Kaderabek, Badgasse 1-7/5/11, 1090 Wien, Austria

---

*****Amiga*** Tophits und Evergreens! Günstig, zuverlässig und schnell! Viele dt. Anleitungen!! Fordert eine Gratisliste an!!! Ch. Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.**

Verkaufe für Amiga: Demos, Intros, Utilies usw. Gratis Liste anfordern! Harald Macob, Schaumbergring 45, 6680 Neunkirchen, 100%

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Immer die neuesten Spiele, Anwender und viele deutsche Anleitungen. Zuverlässige und rasche Bedienung. Gratisliste anfordern unter R. Fertl., PF 6, 1145 Wien

---

PC: Verk. Sim Earth, Lemmings (60), Transworld (50), WGHockey, MUDS (40), Bundesliga Manager, Big Business, KO 2 (30), Tel: 05203/5103 nach Michael fragen, nachmittags

---

Amiga Org. Eye of Beholder Champ. of Krynn, Captive, Might + Magic 2, Legend of Faerghail, Imperium je 30,- DM zzgl. Versandk., Volker Kunkel, Barenscheidstr. 18, 4650 Gelsenkirchen.

Becker Text II 150,- Dragons Lair (6 Disk) + Space Ace (5 Disk) + Down at the Drolls + Impossible Mission zusammen 111,- DM. Th.Seeger, Hukeltu-renstr. 27, 7470 Albstadt 1 -Amiga-

---

*****Atari ST***** Neueste Software wie z.B. MIDI-, Anwender- und Spielprogramme günstig abzugeben. Info HSSV, E. Hnsauer, Steibauerg. 1-3/1/3/18, 1120 Wien

---

C-64-Freak! Dir kann der Amiga-Guru gestohlen bleiben? Uns auch! Schreib an G. Hall, Postf. 36, A-1108 Wien, Österreich. Eine kostenlose Liste auf Disk mit alter und neuer C-64-Ware wartet!

MEGA TRADE GmbH

Ihr Partner für Video- und Computer-Games

GAMEBOY

GAMEBOY Inkl. TETRIS	149,
BUBBEL BOBBEL	69,-
BURAI FIGHTER	49,-
BURGERS TIME	69,-
CAESERS PALACE	69,-
DRAGONS LAIR	69,-
F-1 RACE	79,-
KUNG FU MASTER	59,-
PUNISHER	59,-
MICKY MOUSE 2	69,-
ROBOCOP	69,-
SPUDS ADVENTURE	59.-

SEGA MEGA

688 ATTACK SUB	89,-
ALIEN STORM	89,-
BATMAN	89,-
PHANTASY STAR 3	109,
MICKEY MOUSE	69,-
MOONWALKER	59,-
SPIDERMAN	89,-
SHINNING IN DARKNESS	89,-
SONIC THE HEDGEHOG	89,-
TURRICAN	89,-
POWER STICK	99,-

AMIGA

CHUCK JEAGERS AFT 2	dt	49,-
F-19 STEALTH FIGHTER	dt	69,-
INDY 500	dt	59,-
LEMMINGS	dt	59,-
PGA TOUR GOLF	dt	59,-
POWERMONGER	dt	59,-
RAILROAD TYCOON	dt	69,-
F-15 STRIKE EAGLE 2	dt	79,-
SILENT SERVIC 2	dt	79,-
3 D CONSTRUCTION KIT	dt	129,
DELUX PAINT 4	dt	199,

MS-DOS

BARDS TALE 3	dt	49,-
CHUCK YEAGERS AIR COMBAT	dt	69,-
GUNSHIP 2000	e	79,-
JET FIGHTER 2	dt	59,-
INDY 500	dt	59,-
MARIO ANDRETTI	dt	59,-
PGA TOUR GOLF	dt	59,-
RAILROAD TYCOON	dt	79,-
F-19 STEALTH FIGHTER 2	dt	89,-
WING COMMANDER 2	e	89,-
AD-LIP MUSIK-KARTE	dt	129,

Ladenverkauf und Versand in 7700 Singen · Ekkehardstr. 16a

0 77 31 / 6 66 34

Ich bestelle folgende Titel: ____________________

System: Sega/Mega Nintendo PC-Engine Game Boy IBM Amiga Lynx Game Gear Neo Geo

☐ Bitte senden Sie mir kostenlos den Neuheiten-Katalog.

Name: ____________________
Strasse: ____________________
Ort: ____________________

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

SPIELESOFTWARE:	ST	PC	AMIGA
Spirit of Adventure	90.–	100.–	90.–
Armour Geddon	75.–	–	75.–
AH 73 Thunderhawk	85.–	–	85.–
Brat	76.–	–	76.–
Robin Hood	–	85.–	75.–
Winzer	90.–	100.–	90.–
Das Boot	–	119.–	79.–
Elite	65.–	80.–	80.–
Enchanted Land	65.–	–	80.–
F-15 Strike Eagle II	105.–	115.–	105.–
Eye of the Beholder	–	119.–	99.–
F-19 Stealth Fighter	95.–	115.–	95.–
Flames of Freedom	109.–	–	–
Rise of the Dragon	–	115.–	95.–
Gods	75.–	–	76.–
Great Courts 2	89.–	–	90.–
Hill Street Blues	90.–	–	60.–

PUBLIC DOMAIN:

Aus unserer umfangreichen PD-Sammlung für den ATARI ST kostet JEDE DISKETTE nur 5.–.

NINTENDO GAMEBOY

Grundgerät incl. Spiel "Tetris"	159.–
Batterieset mit Netzteil Gürteltasche	75.–

weitere Spiele:
Castle Vania
Motocross Maniacs
Nemesis — je 69,90
Quarth
Skate or die
WWF-Superstars

SPIELESOFTWARE:	ST	PC	AMIGA
Flight of the Intruder	115.–	115.–	115.–
James Pond	80.–	–	80.–
Manch. United Europe	90.–	–	90.–
Return of Medusa	90.–	–	90.–
Lemminge	80.–	109.–	65.–
Links	–	115.–	–
Logical	65.–	75.–	65.–
Megatraveller	85.–	105.–	85.–
Mig 29 Fulcrum	110.–	120.–	110.–
Gunship 2000	–	115.–	–
Railroad Tycoon	105.–	115.–	109.–
Secret of the Monkey Island	95.–	119.–	80.–
Sim Earth	–	130.–	–
Supremacy	99.–	119.–	95.–
Switchblade II	75.–	–	75.–
Team Suzuki	75.–	–	75.–
Team Yankee	95.–	105.–	95.–
UMS 2 At War	75.–	90.–	75.–
Wonderland	99.–	115.–	99.–
Wing Commander II	–	115.–	–
Larry V	–	115.–	–

ATARI POWER PACK

Compilation mit 20 Super-Spielen original von ATARI z. B. Gauntlet II, Outrun, Space Harrier, Stargilder, Afterburner — 69.–

DIE JOYSTICK-PARADE

Advanced Gravis Joystick PC/ST/Amiga	125.–
Quickjoy Junior ST	7.50
Quickjoy 2 ST	13.–
Quickjoy Top STAR ST	45.–
Quickjoy M 5 PC	45.–

Kostenlose Kataloge für PD, Bucher, Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 7.– DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3.– DM, ab 100.– DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15.– DM Versandkosten.



Rund um die Uhr: ☎ 030 / 786 10 96
Playsoft-Studio-Schlichting
Computer-Software-Versand GmbH
Postanschrift / Ladengeschäft: Katzbachstraße 8
D-1000 Berlin 61
Fax: 030/786 19 04 · Händleranfragen erwünscht

Verkaufe für Sega Master System: Action Fighter, After Burner, Secret Command, Space Harrier, Out Run, Zillion je 30 DM und Phantasy Star 50 DM. Tel: 0731/34731 ab 18 Uhr.

*****Amiga***** Tophits und Evergreens! Günstig, zuverlässig und schnell! Viele dt. Anl.!! Fordert eine Gratisliste an!!! Ch. Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga ***** Topaktuelle Soft, Oldies, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: Hein Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Immer die neuesten Spiele, Anwender und viele deutsche Anl. Zuverlässige und rasche Bedienung. Gratisliste anfordern unter R. Fertl, PF 16, 1145 Wien.

DYNAMIC SYSTEMS
HAUPTSTR. 104
A-8784 TRIEBEN

HALLO ÖSTERRREICH!

AUSTRIA

Tel. 03615/2736
(14-18 Uhr Mo-Fr)

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot?
Oder möchten Sie gleich etwas bestellen? Kein Problem - Anruf oder Postkarte genügt und Ihre Wünsche werden schnellstens und mit aller Sorgfalte erfüllt.
Wir bedanken uns im voraus für Ihr Vertrauen.

AMIGA	
Cash	DV 580,--
Bundesliga M. Prof.	DV 699,--
Eye if the Beyolder	DV 749,--
Fate-Gates of Dawn	DV 749,--
Flight o. t. Intruder	DA 849,--
Flames of Freedom	DV 799,--
Silent Service 2	DA 799,--
Starflight 2	DA 625,--
TH1NK Cross	DA 580,--
Whirlwind Snooker	DA 749,--

Wir führen noch:
Atari ST
Gameboy
C-64
Sega Game Gear
Mega Drive
CDTV
Lösungshefte
Festplatten
div. Zubehör!

IBM/MS-DOS	
Gunship 2000	DA 849,--
F 117 A Nighthawk	DA 849,--
Leis. S. Larry 1 VGA	849,--
Leis. Suit Larry 5	DA 849,--
Pool of Darkness	749,--
Rise of the Dragon	849,--
Secret Weap. Luftwaffe	849,--
Spirit of Adventure	DA 749,--
Their finest Miss. Erw	399,--
Wing Commander 2	849,-

... HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ...
Natürlich erhalten auch Sie ein optimales Service !!!

5000 Amiga-Games Topaktuell und älteres, 2,50 DM inkl. Disk. Postvers. Gratisdisketten mit allen Games sendet Euch: Alfred Kaderabek, Badgasse 1-7/5/11, 1090 Wien, Austria

---

Verkaufe für Amiga 500: *** Super PD's *** Fordert Liste an bei A. Wenzek, Sehretstr. 34, 6070 Langen

---

STOP: Ich habe über 280 Cheats, Codes, Lösungen, Anleitungen u. Pläne Für viele Systeme: ST, C-64, Amiga, PC, u.a. und das alles zu Superpreisen. Info gegen Rückporto: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg -be fast

---

C-64-Freak! Dir kann der Amiga-Guru gestohlen bleiben? Uns auch! Schreib an G. Hall, Postf. 36, A-1108 Wien, Österreich. Eine kostenlose Liste auf Disk mit alter und neuer C-64-Ware wartet!

*****Atari ST***** Neueste Software wie z.B. MIDI-, Anwender- und Spielprogramme günstig abzugeben. Info HSSV, E. Hauer, Steibauerg. 1-3/1/3/18, 1120 Wien

---

Super-Utility-Collection Auch für Euren Amiga! Die besten Progs. dieses Monats in komprimierter Form auf einer randvollen Disk. Das ganze für 10 DM + 5 DM bei NN: Unicorn, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum

---

T.S. Amiga ** CH ** Amiga Topaktuelle Soft, The Sharkey Group, M.Kaufmann, Rheinstr. 54 b, CH-9443 Widnau

---

Amiga / IBM-PC You search for a cheap and 1000% reliable contact? Well, then you take your phone and call 08431/40959 24h! Only 0-day stuff! Every disk for 1,50 DM! PC too!

!!! Amiga-Software -brandaktuell- Es kommen laufend neue Games und dt. Anleitungen rein! Auch Du kannst auf dem neuesten Stand sein!! Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

*****Amiga***** Tophits und Evergreens! Günstig, zuverlässig und schnell! Viele dt. Anleitungen!! Fordert eine Gratisliste an!!! Ch. Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

PC-Spiele und Anwender zu verkaufen. Original z.B. Wing-Commander, Lemmings. Windows V3.0, PC Tools V6,0 deutsch usw. Info an J.Müllek, Sandleiteng. 9-13/6/4, 1160 Wien. Tel: 0222/4659033

Verkaufe meine Public Domain Sammlung aus 300 Programmen für AT (Spiele, Utilities) für DM 130,- Tel: 0941/999915

Originals für PC 3 1/2": Indy 3 59.-, Loom 59.-, Secr. Weap o.t.Luftw. 75.-, Heart of China VGA 75.-, fast nagelneu! Christian Walter, Chausseestr. 19, O-7501 Gaglow, Tal. v. Ost 0950, v. West 003759/522543

***** Verschenke Software ***** C 64/PC 128/Amiga. Keine Raubkopien. Info gegen 1 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Postfach 1221/04, W-8418 Teublitz

---

C-64-Freak! Dir kann der Amiga-Guru gestohlen bleiben? Uns auch! Schreib an G. Hall, Postf. 36, A-1108 Wien, Österreich. Eine kostenlose Liste auf Disk mit alter und neuer C-64-Ware wartet!

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Immer die neuesten Spiele, Anwender und viele deutsche Anleitungen. Zuverlässige und rasche Bedienung. Gratisliste anfordern unter R. Fertl, PF 6, 1145 Wien.

C64 PD-Packs für nur je 20 DM!!! Spiele-, Demo-, Diskmag-, Anwender-Pack 1 + 2, jeweils 20 Diskseiten, VK + 3 DM/NN + 8 DM. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Amiga! Amiga! Amiga! Verkaufe die neueste Software! Blitzschnelle Lieferung!!! bei: Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Duedingen. Tel: 037/431001 ab 17.00 Uhr

---

Amiga / IBM-PC Yoo search for a cheap and 1000% reliable contact? Well, then you take your phone and call 08431/40959 24h! Only 0-day stuff! Every disk for 1,50 DM! PC too!

Verkaufe für ST/STE: Railroad-Tycoon, 3D-Constr. Kit, je 50 DM. Supremacs, Sim-City, Powermonger je 30 DM. Interessenten schreiben an: R.Meyer, Bökenkamp 2, 2820 Bremen 70. Kein Tausch! Alles Originale!

T.S. Amiga ** CH ** Amiga Topaktuelle Soft, The Sharkey Group, M.Kaufmann, Rheinstr. 54 b, CH-9443 Widnau

---



SOFTPOWER

Die heißesten PC GAMES bei uns ständig lieferbar!

SOFTPOWER

Wing Comander II
Gunship 2000
Larry I + V VGA
Kings Quest V Deutsch
Megafortress
117 A Nighthawk
Megatraveler II
Rise of Dragon Deutsch

Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20

Schwedenstraße 18c
1000 Berlin 28

030 /492 20 56

Verkaufe und tausche PD-Soft für den C-64. Liste auf Papier gibt's gegen 1 DM, auf Disk 2,50 DM von: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen. *** only PD-Soft! ***

Amiga !!! Topyktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anl. und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien

*** **Amiga** *** **Topaktuelle Soft**, Oldies, sowie auch Neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Immer die neuesten Spiele, Anwender und viele deutsche Anleitungen. Zuverlässige und rasche Bedienung. Gratisliste anfordern unter R. Fertl, PF 6, A-1145 Wien

C-64-Freak! Dir kann der Amiga-Guru gestohlen bleiben? Uns auch! Schreib an G. Hall, Postf. 36, A-1108 Wien, Österreich. Eine kostenl. Liste auf Disk mit alter und neuer C-64-Ware wartet!

Deluxe Paint III Deutsche Version in PAL zum sagenhaften Preis von 150 DM (+ 5 DM NN) Originalverpackt! Lieferung solange Vorrat reicht. Call: 0234/532480, Unicorn-PD, T. Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum 1



Amiga! Amiga! Amiga! Verkaufe die neueste Software! Blitzschnelle Lieferung!!! bei: Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Duedingen. Tel: 037/431001 ab 17.00 Uhr

Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1-Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto! Amiga! Katalogdisk 3,- DM!

Amiga / IBM-PC Yoo search for a cheap and 1000% reliable contact? Well, then you take your phone and call 08431/40959 24h! Only 0-day stuff! Every disk for 1,50 DM! PC too!

*****Amiga***** Tophits und Evergreens! Günstig, zuverlässig und schnell! Viele dt. Anleitungen!! Fordert eine Gratisliste an!!! Ch. Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

Stürzen Sie sich mit Captain Kirk in das aufregende AMIGA-Grafikadventure "Raumschiff Enterprise"! Nach TV-Serie progr.! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 15 DM (2 Disks) + Porto

MS-DOS: Verkaufe Text Maker für Word 5 + 5.5 Der Nadeldrucker wird damit zum Laserdrucker. Noch mehr Schriften in versch. Größen! 200,- Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61

Atari-ST und PC-Software abzugeben. Infos: Georg Esther, PF 58, A-1107 Wien

STOP! Löse meine Amiga-Softwaresammlung auf. Riesige Auswahl. Billig & 100%ig ok!! Liste anfordern bei: Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide., Austria!!

Atari 1040 ST Philips Farbmonitor zus. 800,-; 38 orig. Spiele zus. 400,- Tel: 0551/24538

*** Unicorn-PD *** Die PD-Serie für alle Amiga-Freaks. Ca. 2000 Disks mit ausgesuchter PD-Soft. Infos u. Katalogdisks gg. 2 DM Rückporto. Unicorn, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum

***BGC* Wir haben alles für Amiga, C-64 und PC.** Alte bis brandneue Soft und jede Menge deutsche Anleitungen. Fordert Gratisliste, (unbedingt System angeben) von: Robert Tremel, PF 44, A-1165 Wien

*** **Amiga-Weihnachten-Amiga** *** Billiards II Sim, Rolling Ronny, No One Mine VII, Reversi, Turbo II, !!Gratisliste!! bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria

C-64-Freak! Dir kann der Amiga-Guru gestohlen bleiben? Uns auch! Schreib an G.Hall, Postf. 36, A-1108 Wien, Österreich. Eine kostenlose Liste auf Disk mit alter und neuer C-64-Ware wartet!

Amiga! Verkaufe ein paar Games + Demos für den Amiga! Info gegen Rückporto bei H.Dengler, Reuterstr. 12, W-5300 Bonn 1

T.S. Amiga ** CH ** Amiga Topaktuelle Soft, The Sharkey Group, M.Kaufmann, Rheinstr. 54 b, CH-9443 Widnau

***** Achtung *** Amiga *** Software** *** Günstig *** 12 Stunden Turboservice * viele dt. Anleitungen * zuverlässig. Gratisliste anfordern! Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien



TOP-Games



Titel	Amiga (DM)	Atari (DM)	MSDOS (DM)
Bane of the Cosmic Forge	79,90	-	79,90
Buck Rogers	89,90	-	89,90
Cadaver	79,90	79,90	-
Chuck Rock	73,00	73,00	-
Cohort	79,90	-	79,90
Disc	69,90	69,90	69,90
Elvira - Mistress of the Dark	89,90	89,90	109,90
Eye of the Beholder	89,90	-	89,90
F15 Strike Eagle II	94,50	94,50	94,50
Gods	69,90	69,90	-
Gunship 2000	-	-	109,90
Logical	59,90	59,90	64,50
Mercs	69,90	69,90	-
Midwinter 2 - Flames of Freedom	89,90	89,90	99,90
Pool of Radiance	64,50	64,50	69,90
Railroad Tycoon	94,50	94,50	94,50
Secret of Monkey Island	74,90	74,90	89,90
Silent Service II	-	-	89,90
Sim City + Populous	84,50	84,50	84,50
Sim Earth	-	-	89,90
Test Drive II - The Collection	84,50	-	94,50
Their finest Hour / B.o.B.	79,90	79,90	84,50
The Final Battle	-	-	74,50
Ultima V	84,50	84,50	84,50
Ultima VI	-	-	94,50
Wing Commander I	-	-	94,50
Wing Commander Mission Disk 1	-	-	44,50
Wing Commander Mission Disk 2	-	-	44,50

Dies ist ein kleiner Auszug aus unserem Programm.
Einen Gesamtkatalog legen wir jeder Bestellung bei.

Actionsoft Spiele-Softwareversand
Thomas Brandt und Dirk Langohr GbR
Bestellungen schriftlich an : Forsythienweg 38, D-5000 Köln 71
oder telefonisch : ☎ (0221) 701594 (Anrufbeantworter 24h)
oder per Telefax : ☎ (0221) 704229
Lieferung erfolgt per Nachnahme zzgl. Versandkosten ab Lager Köln.

!* Amiga *! Wir haben einfach alles! Von TOPS bis zu den FLOPS! Gratisliste anfordern. Adresse: A.Penning, PO Box 94, L-8301 Cap, Luxembourg

Amiga! Amiga! Amiga! Verkaufe die neueste Software! Blitzschnelle Lieferung!!! bei: Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Duedingen. Tel: 037/431001 ab 17.00 Uhr

Intros!! Verkaufe 2 Amiga-Intros um 30 DM & 11 C-64 Intros um 40 DM! Ausland nur per Vorkasse!! 100% ok!! An Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide, Austria

Amiga Orig: Lemmings, Powermonger, Maniac Mansion, Dino Wars, Populos, Railroad Tycoon, Elvira, larry III, Buck Rogers, Infest, Pirates, Kings QuestIV, etc. Liste gg. 60 PF. O.Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim

IBM-PC Orig: Monkey Island, Kings Quest V, Wing Commander, UMS, Quest for Glory II, Sim Earth, Speedball, Space Quest IV, PGA Tour Golf, Eye of Beholder... Liste gg. 60 Pf, O.Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim



GAMES
Silberburgstr. 171
7000 Stuttgart 1
Tel: 0711/624652
Fax: 0711/624664

GAMEBOY
Atomic Punk
Castlevania II
Chessmaster
Nemesis
Parodius
Side Pocket
Snow Bros.
Solomons Club
Super Mario Land
Tetris
Turrican

MEGA DRIVE
AfterburnerII
Alien Storm
EA Hockey
Long Raiser
Sonic the Hedgehog
Phantasy Star III
PGA Golf
Populus
Mickey Mouse I,II
Might and MagicII
Darius II

GAME GEAR
Mickey Mouse
G-Lock
Wonderboy
Psycic World
Shinobi
Super Monaco GP
Golf

AM /ST
Bandit Kings
Battle Isle
Billard 3D
Bundesliga Man. pro
Cadaver Payoff
Conquestador
Crystals of Arborea
Darkman
Death Knigts of Krynn
Demoniac
Elf
Eye of the Beholder
F 15 II
Fate Gates of Dawn
Gods
Kathedrale
Larry III dt.
Logical
Lemmings
Magic Pockets
Manchester United
Mega Lo Mania
Midwinter II
Return of Medusa
R-Type II
Silent Service II
Snow Bros.
Space Quest 3 dt.
Speedball II
Spirit of Adventure
Toki
Wing Commander
Winzer

IBM
Captive
Castles
Chuck Jaeger
Death Knights of Krynn
Gunship 2000
Heart of China
Jet Fighter II
Timequest
Kings Quest 4
Larry 5
Lemmings
Links
Links Courses
Mario Andretti
Martian Dreams
Might and Magic III
NFL Football
Red Baron
Secret Weapons o.t.L
Sim Earth
Space Quest 4.
Spellcasting 201
Spirit of Adventure
Wing Commander II

Versand: Mo-Fr 9 bis 20 Uhr
Sa bis 14 Uhr
Laden: Mo-Fr 9 bis 18.30 Uhr
Do bis 20.30, Sa bis 14 Uhr
Spiele können angetestet werden.
Neuheiten erscheinen ständig.

Amiga / IBM-PC Yoo search for a cheap and 1000% reliable contact? Well, then you take your phone and call 08431/40959 24h! Only 0-day stuff! Every disk for 1,50 DM! PC too!

Habe ca. 120 Originale für Amiga anzubieten. Verkaufe nur alle zusammen. Preis VB. Habe z.B.; Railroad Tycon, Larry 3, Elvira, Monkey Island, Toki, etc. Tel: 05382/4858

STOP! Löse meine Amiga-Softwaresammlung auf. Riesige Auswahl. Billig & 100%ig ok!! Liste anfordern bei: Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide., Austria!!

***** Amiga-Weihnachten-Amiga ***** Games, Anwender + dt. Anleitungen, ein schönes Weihnachtsgeschenk. !!Gratisliste!! bei W.Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

*****Amiga***** Tophits und Evergreens! Günstig, zuverlässig und schnell! Viele dt. Anl.!! Fordert eine Gratisliste an!!! Ch. Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

Verkaufe 20 Spiele für Atari ST z.B.: Monkey Island 20 DM, Larry 3 60 DM, Indy 3 15 DM, Maniac M. 30 DM, Zak 30 DM, Castle M. 30 DM, Ninja Spirit 30 DM uva. 08205/1014

C-64-Freak! Dir kann der Amiga-Guru gestohlen bleiben? Uns auch! Schreib an G.Hall, Postf. 36, A-1108 Wien, Österreich. Eine kostenl. Liste auf Disk mit alter und neuer C-64-Ware wartet!

Verk. f. C64 Azure Bonds, Ultima V Sorcerer Lord, Dunkle Dimension, Manchester Unit., EPYX Sports zu je 20 DM, S.Hegele, Römerstr. 31, 8933 Untermeitingen, Tel: 08232/1726

Amiga 2000 C, 9 MB RAM, 3 Laufw., Festpl. 55 MB, PCKarte, Monitor CM 8833, Bücher, Disketten, Mouse, alles 1/2 Jahr alt, NP ca. 5000,- DM, VB 3500,- DM, Tel: 02422/4845

Atari-ST u. PC-Softw. abzugeben. Infos: Georg Esther, PF 58, A-1107 Wien

PC!! Wenn Du wirklich schnell & billig PC-Software bekommen willst gibt es nur einen Weg! Schreibe an: Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide., Austria!!

ABOS FÜR DEN AMIGA! Die neueste Software für den Amiga im Abo (kein Listenverkauf)! Schnell, billig & diskret! Infos bei: Thomas Walier, PB 360, 7100 AJ Winterswijk, Holland. Der Versand erfolgt natürlich aus Deutschland.

STOP! Löse meine Amiga-Softwaresammlung auf. Riesige Auswahl. Billig & 100%ig ok!! Liste anfordern bei: Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide., Austria!!

C64 Verk. Original Soft: Batman, Simer Olympiad, Gilded Age (Nord-Süd Spiel) S 150, tausche 3x Input 64 + 2 x 64'er (alles Disk) gegen Simons Basic (Buch) od. S 100. W.Sassmann, Eichberg 18, A-3950 Gmünd

***** Skateboard-Software ***** Skateboardmanager und Skatewörterbuch für C64-Disk: 20 DM 0209/780742 (Oliver) or: O.Neumann, Kronprinzen 11, 4650 Gelsenkirchen, Info gg. Rückumschlag

Intros!! Verkaufe 2 Amiga-Intros um 30 DM & 11 C-64 Intros um 40 DM! Ausland nur per Vorkasse!! 100% ok!! An Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide, Austria

Amiga! Amiga! Amiga! Verkaufe die neueste Software! Blitzschnelle Lieferung!!! bei: Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Duedingen. Tel: 037/431001 ab 17.00 Uhr

***Atari ST * PD-Soft** immer das neueste u. sehr billeg (1,80 DM/Disk) Katalogdisk kostenlos. Schreibt an: Mirko Konopka, G.-Heinemann-Str. 11, 2948 Schortens 1, 0446181657

***** Achtung *** Amiga *** Software ***** Günstig *** 12 Stunden Turboservice * viele dt. Anleitungen * zuverlässig. Gratisliste anfordern! Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien

!* Amiga *! Wir haben einfach alles! Von TOPS bis zu den FLOPS! Gratisliste anfordern. Adresse: A.Penning, PO Box 94, L-8301 Cap, Luxembourg

Verkaufe Original PC-Spiele: Kings Quest 5 (VGA) 75 DM, KQ 4 55 DM, Nightshift 55 DM und einen CGA Monitor für 150 DM. Oliver Henkel, Franz-Savels-Str. 28, 5133 Gangelt 1, 02454/1279

Verk. orig. PC Games z.B. Space Quest IV, Secret of Monkey Island, F-15, Links, A-10 + Zusatzdiskette, Gunboat, Bad Blood, Nightshift.. Tel: 06473/1430, Patrick Gronych, Am Schwalbengraben 14, 6333 Braunfels

C-64-Freak! Dir kann der Amiga-Guru gestohlen bleiben? Uns auch! Schreib an G.Hall, Postf. 36, A-1108 Wien, Österreich. Eine kostenlose Liste auf Disk mit alter und neuer C-64-Ware wartet!

Ich löse meine Softwaresammlung auf. Disk 3 DM, verk. Original Bane o.t. Cosmic (60 DM), Pool of Radiance (50), Hillsfar (40), Constantin Adler, Münchnerstr. 7, W-8195 Deining

You want the hottest Modem-Stuff on your Amiga! *new* *fast* *cheap* so call fast: 02174/39623 (Thomas) nach 20 Uhr. Beginners are welcome! Th.Bäcker, Kölner Str. 126a, 5090 Leverkusen *only Amiga*

PC!! Wenn Du wirklich schnell & billig PC-Software bekommen willst gibt es nur einen Weg! Schreibe an: Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide., Austria!!

***** Amiga-Weihnachten-Amiga ***** Games, Anwender + dt. Anleitungen, schnell noch eine Bestellung !!Gratisliste!! bei W.Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

***** Amiga-Weihnachten-Amiga ***** Snakes and Ladders. Junter, Tile, Rise of the Dragon, Thunderhawk !!Gratisliste!! bei W.Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

***** Amiga-Weihnachten-Amiga ***** Powerplay Icehockey Manager, Toki, Roulette, Rings of Medusa II, Gods !!Gratisliste!! bei W.Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

*****Amiga***** Tophits und Evergreens! Günstig, zuverlässig und schnell! Viele dt. Anleitungen!! Fordert eine Gratisliste an!!! Ch. Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

***** Amiga-Weihnachten-Amiga ***** Games, Anwender + dt. Anleitungen, Weihnachten steht vor der Tür !!Gratisliste!! bei W.Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Verk. Amigaoriginale + Mega Drive Games: M1 Tank, F-16, F-15 2, Elvira Hill Street, G.Khan, Wild West, M&M 2 usw. MD: P.Star 2, Alex Kid, G.Axe, Strider, W. Boy 3, Shinobi, Shadow Dancer. 07621/74370 (Florian).

PC PC PC Latest PC-Software!! Write to: Tony Ante, Put M.Ivanica 5, 57000 Zadar, Yugoslavia! Test the Best – Mea Culpa –

Konsolen & Module! An-, Verkauf u. Tausch! Verk. Megadr. Games: James Pond (70 DM) u.S.Shinobi (70), Super Famicom + Spiel (600 DM). Anrufen genügt: 09289/856 oder 1351

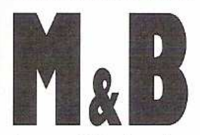
ABOS FÜR DEN AMIGA! Die neueste Software für den Amiga im Abo (kein Listenverkauf)! Schnell, billig & diskret! Infos bei: Thomas Walier, PB 360, 7100 AJ Winterswijk, Holland. Der Versand erfolgt natürlich aus Deutschland.

Intros!! Verkaufe 2 Amiga-Intros um 30 DM & 11 C-64 Intros um 40 DM! Ausland nur per Vorkasse!! 100% ok!! An Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide, Austria

Neueröffnung!!!!

Neue „gemütliche" Geschäftsräume!!!!
Der weiteste Weg lohnt!
Direkt an der A 61
50 km von Bonn/Koblenz

Wir führen:
Sega-Mega-Drive,
Game-Gear, Gameboy
Super Famicon, - NES - USA
Neo-Geo, PC-Engine
und MAK die Mega-Arcade-Konsole
Infos telefonisch!



An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

Hard- und Software-Vertrieb
Michaela Fuchs
Brohltalstraße · Postfach 71
5476 Niederzissen
Tel. 02636/80147
Fax 02636/6918



*****Amiga*** Topaktuelle Software ** günstig! **** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien

***** Amiga-Weihnachten-Amiga ***** Games, Anwender + dt. Anleitungen, bald sind Weihnachten da !!Gratisliste!! bei W.Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Fackeln im Sturm - der TV-Klassiker jetzt als "Bullrun" auf Amiga. Kämpfen Sie im amerik. Bürgerkrieg + verändern Sie die Geschichte! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto

**** PC-MSDOS **** neueste PC-Software (auch ältere vorhanden) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC" ** PC ** MS-DOS **

PC!! Wenn Du wirklich schnell & billig PC-Software bekommen willst gibt es nur einen Weg! Schreibe an: Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide., Austria!!

STOP! Löse meine Amiga-Softwaresammlung auf. Riesige Auswahl. Billig & 100%ig ok!! Liste anfordern bei: Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide., Austria!!

C-64-Freak! Dir kann der Amiga-Guru gestohlen bleiben? Uns auch! Schreib an G.Hall, Postf. 36, A-1108 Wien, Österreich. Eine kostenlose Liste auf Disk mit alter und neuer C-64-Ware wartet!

***** Achtung *** Amiga *** Software ***** Günstig *** 12 Stunden Turboservice * viele dt. Anleitungen * zuverlässig. Gratisliste anfordern! Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien

*****Amiga***** Tophits und Evergreens! Günstig, zuverlässig und schnell! Viele dt. Anleitungen!! Fordert eine Gratisliste an!!! Ch. Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

Intros!! Verkaufe 2 Amiga-Intros um 30 DM & 11 C-64 Intros um 40 DM! Ausland nur per Vorkasse!! 100% ok!! An Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide, Austria

Amiga! Topaktuelle Amiga-Software im Abo zu verkaufen. Billigst & 100%ig ok und sehr schnell.. Info bei: Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels Vogelweide, Austria

***** Amiga-Weihnachten-Amiga ***** Winzer, Worlds at the War, R-Type II, Daa and Everything, Rectangle !!Gratisliste!! bei W.Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Unicorn-Spiel-Juwelen Die Serie für alle Spielsüchtigen Amiga-Freaks. Nur ausgesuchte Megagames. Zur Zeit 70 Games zu je 2 DM vorhanden. Liste gg. 2 DM Rückporto: Unicorn, T. Hasenbein, Körnerstr. 247, 4630 Bochum

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM + Porto! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. katalogdisk 3,- DM

Amiga 500 Austria Amiga 500 Die neueste aber auch ältere Software gibts günstigst bei W.Schmid, PF 23, A-2326 Maria Lanzendorf!! Fordert eine Gratisliste an!!!

Habe neue und billige Games für den C-64! Schreibt an: Dalibor Palackovic, Schwarzenhornstr. 41, 6822 Satteins/Austria 100% Antwort! Suche coole Kontakte!

Verkaufe allerneueste Software zu Billigstpreisen. Schreibt an: Argast Martin, Mühlegasse 23, A-6822 Satteins, Austria. 100% Antwort!

Atari-ST Neueste Soft und Anwender, viele Anleitungen. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien

C-64-Freak! Dir kann der Amiga-Guru gestohlen bleiben? Uns auch! Schreib an G. Hall, Postf. 36, A-1108 Wien, Österreich. Eine kostenlose Liste auf Disk mit alter und neuer C-64-Ware wartet!

Amiga! Verkaufe supergünstig Originale (z.B. Wolfpack, 688 Attack Sub, Falcon usw). Kostenlose Liste anfordern: Thomas May, Gersdorfstr. 31, O-8909 Görlitz

*****Amiga***** Tophits und Evergreens! Günstig, zuverlässig und schnell! Viele dt. Anleitungen!! Fordert eine Gratisliste an!!! Ch. Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

Amiga! Topaktuelle Amiga-Software im Abo zu verkaufen. Billigst & 100%ig ok und sehr schnell.. Info bei: Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels Vogelweide, Austria

Für PC: Kick Boxing, Rick Dangeroos, Loom, Monkey Island, King of Chicago. suche: SQ 4, Secret Missions 24 (WC), Lemmings, Speicherweiterung 3 MB für 286, 04531/81163 (Hendrik)

***** Amiga-Weihnachten-Amiga ***** The Perfect General, Risky Woops, Spash, Mr. Robots, Pool 91, Apioya !!Gratisliste!! bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

***** Achtung *** Amiga *** Software ***** Günstig *** 12 Stunden Turboservice * viele dt. Anleitungen * zuverlässig. Gratisliste anfordern! Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien

Amiga Orig.: Eye of Beholder, King's Bounty (Fantasy/Strategie) Might & Magic II, Zork 1-3, Zork O, Battletech, mewilo, Adventure Constr. Set, Romantic Ecounters. Preis VB Tel: 0521/200451, Axel T., nach 18h

The Wizard's Quest Ein qualitativ hochwertiges Jump'n Run-Game mit super Grafik, Sound & Steuerung für nur 10 DM (+ 5 DM bei NN) bei Unicorn, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum

Verkaufe allerneueste Software zu Billigstpreisen. Schreibt an: Argast Martin, Mühlegasse 23, A-6822 Satteins, Austria. 100% Antwort!

Stop here! Denn ich habe über 280 Codes, Pokes, Cheats, Pläne, Anleitungen u. Lösungen für viele Systeme (auch Konsolen) Infos gegen Rückporto: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg -write or die!!

Na endlich ist sie da: Die neue Tips, Tricks, Codes u. Cheats-Liste für Ihren Amiga. Mit über 1000 Tips, Tricks, Codes u. Cheats für nur 10 DM. 10 DM an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. Write or die!!

Mea Culpa Latest PC Software. Write to: Tony Ante, Put M.Ivanica 5, 57000 Zadar, Yugoslavia

C-64-Freak! Dir kann der Amiga-Guru gestohlen bleiben? Uns auch! Schreib an G.Hall, Postf. 36, A-1108 Wien, Österreich. Eine kostenlose Liste auf Disk mit alter und neuer C-64-Ware wartet!

Amiga! Topaktuelle Amiga-Software im Abo zu verkaufen. Billigst & 100%ig ok und sehr schnell.. Info bei: Bernhard Humer, PF 45, A-4603 Wels Vogelweide, Austria

Suche Software

Kaufe ständig Originale für C-64, Amiga, IBM-PC und Atari an. Suche neue und alte Spiele, von Action bis Rollenspiel. Wer interessiert ist, kann mir ja mal schreiben. O. Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, W-3353 Bad Gandersheim

C64 * Suche neue und alte Spiele z.B. Elvira, North & South. Schreibt oder ruft an bei: Torsten Isferding, Luetkenfeld 4, 4422 Ahaus-Wessum, Telefon 02561/6244 ab 20 h



Suche Originalprogramme, Spiele u. Anwender! 3,5" Disketten (leere) auch gebrauchte gesucht. Angebote an A.Grutza, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91, Amiga only!

Suche günstige Amiga-Games Listen u. Angebote an: S.Hrebluk, Grabenstr. 9, 7012 Fellbach

*** Amiga * C-64 * Amiga * C-64*** Habt Ihr Originalprogramme!!!! Verkaufen ja aber wie !!! Liste an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr

Achtung an alle Amiga + C-64 Freaks Wollt Ihr Eure Originale verkaufen?? Neue Idee. Auch große Posten. Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17 h

*** Amiga * C-64 * Amiga * C-64 *** Suche Originalprogramme, alt und neu, zahle gut. Listen an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr

*** Amiga und C-64 Programme *** Suche dringend Originale aller Art. Bitte Preisl. an: Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17 h

Ich suche das Computerspiel Murder on the Mississippi für den C-64. Über den Preis kann man reden, Felix Goldfuß, Ellernbruch 9 a, 3300 Braunschweig

Suche ein älteres Spiel namens "Die Fugger" für PC + Comp. Es ist dringend. Zahle bis zu 50 DM. Klingt verrückt, ist aber so. Schreiben an: Guy Modolin, Rue Dichs 38, L-4081 Esch-Alzette (Lux)

Suche Software! Liste an: Ralph Jarisch, Am alten Sportplatz 16, 6626 Bous, Tel: 06834/1805

Suche: Curse of the Azure Bonds, Buck Rogers, Monkey Island, Death Knights of Krynn, Cham. of Krynn, Sim City, Winzer u. Elvira, Tel: 06834/1805 (frag nach Ralph)

Verzweifelt gesucht: Textadventure Star Trek (The Promothean Prophecy) und Portal von Activision, Originale für C-64, zahle gut od. tausche. Call: 02041/95365

Super Famicom, Sega, PC-Engine, Neo Geo. (Ver)kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche PC-Engine GT. Su. Famicom an die Stereoanlage kein Problem. Interesse? Tel.: 02622/83517

Was ist besser als ein Neo Geo. Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen z.B. Alien. außerdem verkaufe ich 'Konsolen' für Automatenplatinen. Interesse? Tel: 02622/83517

PC – Verkaufe Originale: Moonbase 40 DM, Bund.Man.Prof. 50 DM, Brokerking 50 DM, Cohort 45 DM, Flight Intr. 50 DM, Night-Raider 25 DM, 3D-Draw 45 DM. Versand per NN + 7,50 DM. Baars, Pfarrg.2, 8857 Wertingen, 08272/3510

! Ich suche billig Software für MS-DOS PC! Am besten Action-Games oder ab Larry 2 alle Larry Spiele. Schreibt an: Hendrik Neumann, Arminiusweg 26, 4930 Detmold

Kaufe Amiga und Mega Drive Orig. Auch ganze Sammlungen. Tausch möglich. Verkaufe komplette ASM Sammlung von der Erstausgabe bis heute. Nur zusammen gegen Gebot. 07621/74370

Amiga! Suche dringend die Spiele Tracksuit Manager, Superstar Icehockey, Footballer of the Year. Zahle Höchstpreise! F.Lipponer, Hohenzollernstr. 6, 6700 Lu-Hafen.

MS-DOS: Dragon Wars, Ultima VI, Might + Magic I + II, Bane o.C.Forge, Eye of Beholder + and. AD + D-Spiele von SSI. Nur Origin. R.Hirsch, Obereringer Str. 22, 4600 Dortmund 16, Tel: 0231/853093

Suche f. C-64 Evening Star und Southern Belle. Angebote an: Michael Zenger, Roter-Brachwleg 91, 8400 Regensburg

Dringend!! Suche Oldie "They stole a Million" für Atari ST oder Schneider CPC bzw. Name, Hersteller und weitere Ori.-Spiele / Tauschpartner 04451/4666 (Andreas)

Amiga Suche Indy im Tempel des Todes, Org., für 30 DM. Ruft mich an. Zoltan Szabo, 06731/42723 nach 17.00 Uhr

Suche alle Adventures von Infocom!! Für MS-DOS. Bitte melden: Carsten Riggelsen, PF 12 29, 2000 Norderstedt 1. Oder Tel: 040/5217441 und Fax: 040/5257950

Neueinsteiger A2000 sucht Demos, Mags, PD alle Serien but only legal stuff! Send disk to: R. Kairies, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2, 100% Disk back!!

Suche Anleitungen jeder Art. Systeme: Atari ST, Amiga, PC, C-64. Suche außerdem noch Atari ST Originale. Angebote u. Listen an: C. Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. Write or die - be fast !!

Suche guten, neuen Stuff für C64 (auch Abos) Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg. Tel: 02452/6048 (möglichst nur von 13-15 und ab 19 Uhr oder an Wochenenden) No Lamers, please!!!

Dringend gesucht: MACADAM Bumper für MS-DOS. O.ten Doornkaat, Industriestr. 6 b, 2803 Weye-Dreye

Suche Module für Sega Mega Drive, Sega Master, PC Engine, Nintendo, Super Famicon System + Module. Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670

Suche Sega Mega Drive + Spiele, Super Famicom + Spiele, Sega Master + Spiele, Game Gear + Spiele, PC-Engine + Spiele ... und andere Konsolen + Spiele ... Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr

Suche Hardware

Suche Sega Mega Drive + Spiele, super Famicom + Spiele, Sega Master + Spiele, Game Gear + Spiele, PC-Engine + Spiele ... und andere Konsolen + Spiele ... Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr

Su. Amiga 2000 C-1 MB Zahle 900 DM. Thorsten Bierbaum, Bollweg 3, 4950 Minden, Tel: 0571/51233 ab 19 Uhr

Suche Amiga 500 der noch 100% intakt ist bis 600 DM. Bitte melden, da ich schon 3 Monate suche. Dirk Tenostendarp, Helmert 9, 4424 Stadtlohn, Tel: 02563/5317

BTX-Modul für C-64/C128 dringend gesucht. Zahle gut! Angebote schnellstmöglich an Ralf Keuten, Wollstr. 9, 4154 Tönisvorst 2

Defekte Amigas 500/2000 von Bastler gegen Bezahlung gesucht. Mo-Do: 0241/574544, Fr-So: 02371/32555, Thomas Walke, Langerfeldstr. 53 f, 5860 Iserlohn 1

Suche Amiga 2000 C - 1 MB Zahle 900 DM. Thorsten Bierbaum, Bollweg 3, 4950 Minden, Tel: 0571/51233 ab 19 Uhr

Biete Hardware

Verkaufe C-128 D + C-Monitor 1802 + Disks + Joysticks + Originalspiele + Literatur, gegen VB 980,- DM. Schlagbauer Markus, Marienstr. 5, 8426 Sollern, Tel: 09446/1976

Verk. Amiga 500 mit Profex-Monitor, externes Laufwerk A-1010 und Speichererweiterung A-501 (1 MB), und KCS Power-PC-Board (macht A-500 IBM-PC/XT kompatibel), 1 Joystick und einige Originalprogramme für 1650 DM. Tel: 09287/78261, Martin verlangen

Verk. A500 Kick 1.3 DM 490 Rossmöll. Speicher auf 2,5/1 MB Chipram. DM 295. Ext 3 1/2" LW DM 95, FSE autob. Quantum Festpl. 42 MB 19 ms DM 650, Highscreen Color Stereo Monitor DM 390. Michael Holm, Langenbranderstr. 42, W-7564 Forbach

PC: Heart of China, Chuck Yeager, F 19, F 16, Airline Pilot, R. Type (PC Eng) Glightsim 3 (+Sceneries) VB! S. Rosendahl, Max-Zimmermann 4 a 813 Starnberg, 08151/12228

Verk. Drucker Seikosha SP-1000 VC mit Einzelblatteinz. sowie Lightpen + Software - beide Preise nach Vereinb. R. Goldberg, Finstere Gasse 9 a, PF 439-14, O-8122 Radebeul

***** Supergünstig!!! ***** Verkaufe: C 64 II + 1541 II + Philips-Monitor + Software + Bücher f. 45o DM VB, Tel: 04721/61652, Marcus

Verk. Mega Drive (dt) + 4 Spiele + jp. Adapter + RGB Kabel. VB 490 DM. Verk. auch Atari ST Spiele (Liste anfordern) Markus Heumann, Stiftsbogen 106, 8000 München 70

Verk. ESCOM 386sx Tower, 2 MB, VGA-Karte, 52 MB Festpl., 2 LW, 1,44 + 1,2 MB, VGA Monitor, VHB 2222,- DM, Tel: 0761/806143

Wegen Systemwechsel günstig abzugeben Atari 1040 STFM + Monitor, VB 800 DM. Amiga 500 + Monitor VB 1000 DM. Ruft an! Tel: 06403/1740, Heiko

***** Ultrapreiswert ***** Sharp MZ 700 + Floppy + Plotter u. vieles mehr für schlappe 299! Schreibt oder ruft an: Marianne Köhm, Martendorf 5, 2251 Tating, Tel: 04862/907. See you!

Verk. Amiga 500 m. ext. Laufw. u. 512 KB erw. Monitor 1084 S, Syncro-Express III m. Hardware, Disk-Box, 20 Orig. Spiele, Comp. Pro-Star, Maus, Literatur für 1999,- DM Tel: 09606/8978, fragt nach Günter.

VERKAUFE C-128 D + C-MONITOR 1802 + DISKS + JOYSTICKS + ORIGINALSPIELE + LITERATUR, gegen VB 980,- DM. Schlagbauer Markus, Marienstr. 5, 8426 Sollern, Tel: 09446/1976

Atari 1040 STF + Stereo-Farbmonitor + **Mouse** + Software (100 Dsk) für VB 1500 DM. Im Raum Bonn, Köln und Koblenz. Tel: 0228/334757 ab 18.30 Uhr, Ingo Brüggemann

Verkaufe neu + originalverpackt einen Comodore 1084-Stereo-Monitor wegen Falschgeschenk! Für nur DM 479,- bei 09251/6551 oder -1798 nach Andreas fragen! Bis gleich!

CPC 6128 - GT65 - DPM 2000 5,25" - 30 Orig. Spiele, Lit., VB 800 - nach 18 Uhr. Derksen Ralpg, Budericherstr. 75, 4156 Willich 1

PC 128/C64, 1 Floppy 1571, 1 Monitor E 1084, 2 Joysticks, 100 Disketten und Orig. wie Pool of Radiance wollen den Besitzer wechseln! Tel: 04442/4266 nach 19 Uhr. VHB 750 DM

Verkaufe A 2000 C, 3 MB-RAM, XT-Karte 640 KB, 2 x 3,5" Laufwerke intern, 1 x 5,25 für XT-Karte. 1 x 1084S Monitor, 1 x 24 Nadel Colour-Drucker, 1 USR-Modem 38400 Baud, ca. 1000 gebrauchte Disketten, Literatur. Gegen Höchstgebot. Auch einzeln! Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach

Atari 1040 STE + Philips-Colorm. CM 8833 + Staubschutz + Maus etc. + 10 Orig. Spiele für VB: 1500 DM, NP: ca: 3000 DM. Tel: 08531/7597. PS: Anwenderprgs. u. Bücher (Michael)

Amiga-1541 Interface, + 64'er Emulator 60 DM, Amiga-TV/Video-Kabel, kein TV-Modulator mehr nötig, 50 DM, Centronic Interface C64 + Software 50 DM, Datentrans (C64 >PC, 60 DM, Tel: 09378/1384

Verk. Amiga 500 (10 Monate alt) + Farbmonitor 1084 + 512 KB Speichererweiterung + Maus für nur 900 DM, Tel: 0641/81641

Sega Mega Drive mit 5 Modulen Preis VS, Tel: 0531/601436, Marco Kühnel, Schweidnitzstr. 7, 3300 Braunschweig

Atari 1040 STFM, 550,-, Farbmon. SC 1224 430,-, s/w-Mon. SM 124 200,-, 148 doppelseitige PD-Disketten + 2 D-Boxen 175,-. 17 Originale, 200,-, Monitorumschalter 20,-, zus. 1350,-, 0871/51695

Tausche und verkaufe Sega Mega Drive Spiele, Famicom Spiele, Master System Spiele, PC-Enging Spiele ... Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ...

Atari Mega ST1 2 Jahre jung, wenig gebraucht, ohne Monitor, sofort lieferbar. Tel: 09194/8900 Atari Mega ST1

Verkaufe A500. Preis 500,- DM. Schreibt an Michael Mikac, Wasenstr. 2, 7000 Stuttgart 60, oder ruft an Tel: 0711/427784

CPC 6128 - GT65 - DPM 2000 5,25" - 30 Orig. Spiele, Lit., VB 800 - nach 18 Uhr. Derksen Ralpg, Budericherstr. 75, 4156 Willich 1

Verkaufe A 500 + Speicherw. + 2. LW + TV-Modul Tel: 02205/7963, 650,-

Verk. C64 + 1541 + 15 Orig. + Diskettenbox + 2 Joyst. + Bücher über C64 450 DM. Dirk Albers, Griegweg 8, 4630 Bochum 6, Tel: 02327/53367

Wegen Bundeswehr zu verkaufen: Atari STF 1040 + Monitor SM 124 + Omikron Basic 3.0 + 1St Word Plus + Adimes ST Plus + Trackball. Tel: 08041/6265 für 1300 DM

Nur Austria! Verkaufe 2 Monate altes Sega Mega Drive! + Joypad + Netzteil + 5 Super Spiele! Eilige Anfragen unter 04282/2704. Schnell anrufen (PAL-version) *Nur Austria*

Achtung C DTV zu verkaufen 100% ok, 1 Monat alt mit: Lemmings, Hutchinson Encyclopedia, Welcome CD sowie: Anleitung und Steuerung für nur 1400 DM. Tel: 06331/66687

C64 II + Floppy 1541 II + Farbmon. 1802 + TV-Tuner + Diskbox + 16 (Org.) Disks. Alles 100% ok!!! NP 2000,-, VB 980,- R.Bönzli, Mozartring 1, 8069 Reichertshausen, Tel: 08441/72569. PS: Erst anrufen!!!

Verkaufe Atari STE + SM 124 + 2. LW. + Mouse + Joystick + Mon. Umschalter + 2 Bücher + 10 Ausg. von ST-Magazin + 7 Ausg. von ST-Computer. Preis n. VB!!! (05971/51051) Jens ab 8.30 Uhr. (Nur Kreis Steinfurt)

Verkaufe Atari 520 ST: mit TV Modulator u. Laufwerk SF 354 Alles sehr gut erhalten für 550 DM (NP ca. 1000 DM) Tel: 0731/34731 ab 18 Uhr

Schneider PC 1512 zu verkaufen MS-DOS, Schw./weiss-Monitor + Maus, Festplatte 21 MB, Preis: 590 DM, Andi Blumenauer, Tel: 06196/28811

A500 + 2. LW + 1 MB tx-Power-Erweit. + Sampler + 3 Joysticks + Handbücher + 150 Disks + Diskboxen + 8 Originale + Philips Farbmonitor für 1900 DM zu verkaufen, Tel: 0201/1063070

Verk. LYNX mit 8 Spielen: Chips, Gates, Slime, Road, Klax, California, Xenophone, Gauntlert. Alles für 400 Fr. od. 40 Fr. pro Spiel. Dominik Jakob, Bern, CH, 031/220669

Amiga 500, 1 MB, Kickstart 1.2/1.3,, Monitor Philips, 2. Laufwerk, Zubehör, alles 7 Monate alt, Preis 1298 DM, auch einzeln, Tel: 0211/682800 tägl. ab 17.00 Uhr, Komplettabnahme nur 1199,- DM

Verkaufe Sega Mega Drive Plus 5 Module für 600,- DM, 0431/641670

SEGA / S.FAMICOM / PC-ENGINE / NEO GEO Probleme beim Anschluß an Euren Monitor oder Stereoanlage? Ich habe die entsprechenden Kabel. Sowie Scartumschalter für 4 Eingänge! Endlich kein umstöpseln mehr. Tel: 02622/83517

Mega Drive Umbau auf engl. Chipsatz sowie Umbau von 50->60 Hz. Spiele und Musik laufen dann schneller. Oder habr Ihr Anschlußprobleme an den Monitor. Dann ruft an: Tel: 02622/83517

Kontakte

Micron sucht neue Mitglieder (Modemtrader, Coder, grafiker, Originalsupplier) für Amiga + PC. Schreibt an: M. Gilly, Postfach 839, A-1011 Wien

Nebenverdienst von zu Hause!, Gute Verdienstmögl. bei geringem Kapitaleinsatz (60 DM)! Schreibarb. + Vertrieb! Gratisino bei D.R. Kräuter, Wichl.Berg 7, 4600 Dortmund 30

Stellenmarkt

Schreibe Spitzenmusiken zu Amiga Spielen (Title, Hiscore, Ingames) auch Synthetics! Heiko Hufnagl, Irisweg 4, A-4623 Gunskirchen. Tel: 07246/8448 (Austria)

*** Unicorn-PD-Club*** Der Club für alle Amigaianer! Mit großer PD-Auswahl, Clubdisk, Gametausch usw. Infos gg. Rückporto bei: Unicorn Public-Domain, M. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1 * Siehe auch Clubseite im Feedback!!! *

Tausche

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/48669 - Klaus

Suche Sega Game Gear mit mind. 4 Spielen. Biete: 134 Mickymaus Taschenbücher und ca. 100 Maxisingles!! Andreas Gall, Obertal 25, 5400 Koblenz, Tel: 0261/74786

IBM Suchen Tauschpartner Neueste Software vorhanden. Alle Formate. Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/48669 ask for Jörg

Tausche Lynx (Batterieklappe weg) + Games (Chip Ch., Gauntlet, Electro Cop) + 150 DM gegen Amiga 500 (99% ok) Tel: 02325/797383 nur von 14.00 Uhr bie 16.00 anrufen. Schicke Fotos von Lynx Chiffre-Nr.: 500

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/48669 - Klaus

Amiga Originale Verkauf o. Tausch. Toki; Battlestorm; Turrican II; Bane of Cosmic Forge; Bards Tale III, Immortal; Impossamole; Champions of Krynn; Chips Challenge; Lemmings 0221/6801897 ab 18 Uhr

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/48669 - Klaus

Achtung!!! Amiga!!! Suche Tauschpartner. Habe neueste Software. Listen an: Peter Berger, Bahnhofstr. 110, 4352 Herten

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/48669 - Klaus



Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 * 8540 Schwabach 7
Tel. 0911/640241 * Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab 2. Lieferung Porto DM 3,50, Erstlieferung per Nachnahme. Porto DM 5,-. Zahlung per Kreditkarte gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb **24 Stunden !!!**

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer !!!

TEICHWEG 6 * 3550 MARBURG 7
TEL. (06421) / 481972 FAX 47526

Wir führen Software für:
**AMIGA C-64
ATARI-ST PC
MEGA-DRIVE
& GAME-BOY**

Kostenlose Preisliste anfordern!

Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen 2 DM in Briefm.

PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshäuser

WIR VERMIETEN: Computer-Spiele
(Amiga, Atari, IBM, C 64)

SOFT & SOUND
Inh. Jürgen Hecht

Gneisenaustraße 1
(Ecke Duisburger Str.)
4000 Düsseldorf 30
0211/49 101 87, 49 201 60



Geöffnet MO bis SA 11-20 h

KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

AMIDO ist DA

DER SPIELwareVersand für AMIGA
GRATISKatalog anfordern bei:

**AMIDO
Vertrieb von Software
Th. Heuss Platz 2
7012 Fellbach
0711/573791 (auch im BTX)**

LOGIMOUSE PILOT

wiegt nur 95 gramm, leichtgängige Maustasten, ergonomisches Design, hohe Auflösung (200 dpi), selbstreinigend, inkl. Software (nur ST) und 2 Jahre Garantie.

Für Atari ST und Commodore Amiga je 89.00 Mäuse



Versand per Nachnahme zzgl. 9 DM Versandpauschale.
micro Robert Versandhandel
R. Kolossa, Kernerstraße 5, 6924 Neckarbischofsheim,
Tel. 07263 / 6 45 52

Superliga V 1.37 (AMIGA)

Fussballverwaltung, Bundesliga, eigene Ligen Meisterprognose, Spieltage (1 MB) **DM 49,-.**

Demodisk V 1.3 gratis von:

**Rolf Morlock
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrim
Tel. 07271/51344
Fax 07271/51683**

C-64 PD-Soft/5000 PRGs.
Liste+Demo gegen DM 5,– Briefm. bei

**Mikrodata,
Pestalozzistr. 46/1,
8000 München 5**

GEBAUERGEBAUER**GEBAUER**

AMIGA-Erw. 2, 2 MB	298,- DM
1 MB	89,- DM
Floppy	169,- DM
Trackball	148,- DM
PC-Floppy 5.25"/3.5"	129,- DM

Spiele für AMIGA-C64-ST-PC-Lösungen

**SOFTWAREVERSAND
GEBAUER
0211/309233**

T-Shirt Drucke

auf weißen T-Shirts vollfarbig nach eurem Farbfoto
inkl. T-Shirt
DM 28

Nachnahme oder Vorkasse. Keine Versandkosten.
Wir drucken nur copyrightfreie Vorlagen!

h.o.t. color copy GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

KEDING'S
Softwareversand

ATARI ST : Kings Quest4 DM 29.90, Flames of Freedom* DM 79.90,
AMIGA : Ducktales* DM 62.50, Space Quest 3* DM 49.80, Larry 2 DM 49.80
IBM : Heard Of China DM 89.50, Dino Wars* DM 62.50, Larry5* DM 85.50
C 64 auch im Programm !
* deutsch

Action bis 31.12.91:
'JUST FOR FUN'
Bei jeder Bestellung, "1Geschicklichkeitsspiel" gratis !
Laßt Euch überraschen !!

Kostenlose Preisliste anf., bitte System angeben !
Nachnahme 11.- DM, Vorkasse 4.- DM.
Garantiert keine weiteren Kosten!

Nur Versand!
D.Keding
Auf der Hufe 16
4800 Bielefeld 1
Fax.0521/886260
Telefon: 0521/881738

FOR THE BEST IN THE WEST

COMPUTER GAMES
AMIGA PC C-64 ATARI
Preisgünstig! Nur Versand!

**Herbert Behnke
Homburger Str. 79
6660 Zweibrücken
Tel.: 06332/14318**

ATARI ST: PUBLIC DOMAIN SOFTWARE!

Riesenauswahl, Minipreise, Katalog gratis.

**Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim**

PD Software aus Köln

ca. 12.000 Public-Domain Disketten für AMIGA und PC am Lager.

Bitte rufen Sie uns an!!!

Pielago Software * Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 * Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

Hard- und Software für Amiga und *Neu* CDTV



PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY

CDTV
Gebrauchtcomputer An- und Verkauf
Public-Domain für Amiga und PC

ML Computer
IM RING 29 · 4130 MOERS 3 · TEL: 02841-42249



AMIGA HARD- + PD-SOFTWARE!

Und jetzt neu!
Großes Amiga Spielesortiment!
Fordern Sie noch heute unseren umfassenden Gratiskatalog an:

**DATREX-Computerservice
Blindschacht 16
4390 Gladbeck
02043/34532**

Gewerbliche Kleinanzeigen

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)

ab 9 DM

Gratisinfo von:

I. Thurm
Postfach 1671
7060 Schorndorf
Tel. 07181/21709

Preisgünstige Programme für

AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Software und Zubehör für:

ATARI ST / XL / C16 / C64 / VC20 / AMIGA / CPC / PC / XT / AT / NINTENDO /

Info gegen 1,- DM Porto bei :

THE PROGRAM
R. Goth
An der Ludwigshöhe 4
W-8832 Weißenburg

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga

36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Haben Sie ein gutes Programm geschrieben und es bisher noch nicht veröffentlicht ?

Für gute Spiele (besonders mit neuem Spielprinzip) zahlen wir Ihnen bis zu 1.000,- DM.

Senden Sie uns Ihr Programm bzw. Demoversion incl. Beschreibung.

Peter K e i m
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 0221/520765

GAME-PLAY

Spezialhandel für Handheld's, Nintendo, Gameboy, NEC, Turbo GT, SEGA's Game-Gear, Atari Lynx, Preislisten gg. Freiumschlag unter :

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
4837 Verl 1
Tel. 05246 / 81184
Berlin 030 / 6912156
Täglich ab 10 h

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere kostenlose Katalogdisk schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93

LYNX-GAMES

Große Auswahl, kleine Preise

Software Versand Bergkamen
M. Hildebrand
Emil-Nolde-Str. 13
4709 Bergkamen
Tel.: 02307/61532

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

--> Tolle Weihnachtsangebote <--

Software/EDV - Zubehör Katalog 3,-
PD/Shareware Katalog Disk 2,-

Disketten

NoName 5 1/4 DS/DD 10 St. DM 6,90
NoName 5 1/4 DS/HD 10 St. DM 12,50
NoName 3 1/2 DS/DD 10 St. DM 12,50
NoName 3 1/2 DS/HD 10 St. DM 15,50

Vorkasse o. Scheck zzlg. 5,- Versandk.

ADLER-COMPUTER-TECHNIK
Sickingenstr. 74
1000 Berlin 21

Aus der RTL-Plus Fernsehwerbung

TV-Ware - Spielen wie im Fernsehen
Riskant nur 36,90 DM
Der Preis ist heiß nur 36,90 DM

Weitere Renner der Saison
Glücksrad nur 36,90 DM
Wetten dass..? nur 46,90 DM
Bei uns für Amiga & C64 erhältlich!

Top PD-Software für C64 & Amiga

Demos, Diskmags, Anwender, Spiele und Abos werden Sie überzeugen. Fordern Sie gegen 3,- DM Infopaket mit Komplettlisten und Kostproben auf Disk an. Bitte C64 oder Amiga angeben.

Mallander Computersoftware
Knufstr. 28 • 4290 Bocholt
Tel.: 02871/185115

SECONDHAND - SOFT - WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"

Ca. 600 gebrauchte Spiele

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Amiga + C64 ORIGINALPROGRAMME

aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert

NEU – BTX – ANBIETER – NEU

UNTER: ***SECONDHAND SOFT-WORLD #**

Ankauf von Orig. Hard- und Software

für Amiga und C-64

Katalog gegen 1,- DM Rückporto!

Bitte System angeben!!!

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

GAME-PLAY Videospiele

Wir führen Video & Computer-Spiele für :

SEGA Mega Drive, Nintendo Gameboy-NES America-Super Famicom, Game-Gear, PC Engine und Turbo GT, Lynx Amiga, IBM PC und Atari ST

Händleranfragen erwünscht !

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
Postfach 11 04
4837 Verl 1
Telefon : 05246 / 81184
Telefax: 05246 / 81270
Täglich 10 - 19 Uhr



Die Spielburg

Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

SOFT & SOUND – jetzt in ganz Deutschland!

Mitfeiern – mitgewinnen

unter allen ASM-Lesern verlost Soft & Sound tolle Preise

Und zwar:

1. Preis:
ein CDTV von Commodore

2. und 3. Preis:
je eine komplett bestückte 2,5 MB-Erweiterung für Amiga 500.

4.–10. Preis:
je ein Gutschein für Spiele oder Waren von Soft & Sound im Wert von 50 DM.



Doch zunächst müßt Ihr eine Frage beantworten:

Befinden sich die beiden ostdeutschen Soft & Sound Geschäfte in

a) Dresden und Rostock
b) Leipzig und Magdeburg
c) Eisenach und Gotha?

(Kleiner Tip: In einer der gesuchten Städte gibt es „Allerlei".)

SOFT & SOUND

Den Buchstaben mit der richtigen Lösung einfach auf eine Postkarte schreiben und ab damit an den Tronic-Verlag, Kennwort: Soft & Sound-Competition, Postfach 870, 3440 Eschwege. Einsendeschluß ist der 31. Dezember 1991. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

ASM goes BTX – Ohne Dekoder läuft nix

Auf mehrfachen Wunsch unserer Leser stellen wir ab der heutigen Folge auch BTX-Dekoder vor. Es muß aber darauf hingewiesen werden, daß unsere Aufzählung keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt – es somit noch mehr Dekoder auf dem Markt gibt als die vorgestellten. In dieser Ausgabe widmen wir uns aus Platzgründen zunächst nur dem PC und dem C-64. Übrigens: Uns könnt Ihr über BTX 0565130016-0001 erreichen.

Euer Klaus.

Das wohl günstigste Angebot überhaupt gibt es für den PC. Quasi zum Nulltarif, nämlich entweder als Telesoftware beim WDR-Computerclub oder als Public Domain-Programm im Handel, erhält man XBTX, einen Softwaredekoder, der alles bietet, was man für die private BTX-Nutzung braucht. Neben der Möglichkeit, ganze BTX-Sitzungen, einzelne Seiten und Texte, die später weiterverarbeitet werden können (z.B. mit Vizawrite oder Word), auf Platte oder Disk abzuspeichern, kann man auch Telesoftware laden und „saven". Ebenso besteht die Möglichkeit, Makros einzugeben und durch Tastendruck zu aktivieren (z.B. immer wiederkehrende Befehle im BTX oder Seitenanwahl).

XBTX wird mit einem speziellen Unterprogramm auf das jeweils benutzte Modem und die vorhandene Grafikkarte abgestimmt. Automatische Anwahl bis hin zur Leitseite ist ebensowenig ein Problem wie die Rückkehr ins DOS-Shell ohne Unterbrechung der BTX-Verbindung (nur Fremdprogramme sollten nicht geladen werden).

Zum Nulltarif: XBTX, der Renner unter den PC-Decodern.

Benutzt man das bereits vorgestellte DBT-03- Postmodem, so benötigt man einen Pegelwandler. Diese Teile sind stromabhängig und kosten (je nach Hersteller) ab 50 DM aufwärts. Die Firma NBG Computer und PD Service in Geisling bietet eine Alternative: Sie bietet ein Komplettpaket an, das den Namen PW2 trägt. Es beinhaltet einen PC-Baustein, der auf den Baustein 1488 bzw. 75188 der RS232-Karte aufgesteckt wird (serielle Schnittstelle), und ein passendes Anschlußkabel von der Schnittstelle zum Postmodem wird ebenfalls mitgeliefert. Kostenlos gibt es den PD-Dekoder XBTX dazu – und sofern man bereits angemeldet ist, kann man nun sofort in BTX einsteigen. 89 DM ist der empfohlene Verkaufspreis, was angesichts der fälligen Kosten für einen Pegelwandler (der ja nun entfällt) durchaus angemessen ist.

Da jedoch viele PC-Besitzer ihre serielle Schnittstelle angelötet haben und somit ein Aufsetzen des Bausteins nicht möglich ist, plant NBG, bis Ende November/Anfang Dezember ein Verbindungskabel vom seriellen Port und Postmodem herauszubringen, wobei der Baustein bereits in den Stecker installiert ist. Der Preis soll laut Auskunft der Firma etwa der Gleiche sein. Übrigens ist eine Super-VGA, VGA- oder EGA-Karte empfehlenswert (nicht zuletzt auch wegen der 32 Farben, die im BTX mitunter gleichzeitig, vom XBTX aber nicht komplett dargestellt werden. Besitzer anderer Modems brauchen dieses Paket natürlich nicht, da sie ja auch keinen Pegelwandler benötigen.

Komfort hat seinen Preis

Den verheißungsvollen Namen BTXPower trägt ein Dekoder, den der Augsburger Hersteller GEBACOM anbietet. Wer zwei serielle Schnittstellen sein Eigen nennt und an der einen eine Maus installiert hat, darf sich freuen: Ihm wird mit besagtem Programm viel Arbeit abgenommen. Nahezu alle Funktionen lassen sich mittels Mausklick aktivieren (siehe Bild), und auch einige BTX-Angebote lassen sich ohne Eintippen aufrufen. Sämtliche Funktionen lassen sich ebenfalls über entsprechende Befehlstasten aufrufen.

Neben den im Vorbericht genannten Optionen bietet der Dekoder die Möglichkeit, ganze Textseiten offline zu editieren und anschließend im Online-Betrieb aufzurufen und abzusenden. Es würde den Rahmen dieses Artikels sprengen, auf alle Möglichkeiten einzugehen, die dieser Dekoder bietet.

Aber Komfort hat seinen Preis: 379 DM für eine Diskette und ein umfangreiches, leicht verständliches Begleit-



Gut, aber teuer: BTX-Power macht „tickern" leicht.

buch soll der Spaß kosten! Pegelwandler und Anschlußkabel sind NICHT inbegriffen, was automatisch eine Mehrausgabe von rund 100 DM erforderlich macht, es sei denn, man benutzt ein anderes Modem als das DBT-03. Trotz aller Vorteile, die BTX-Power bietet, kann ich angesichts des sehr hohen Preises nur jenen zum Kauf raten, die BTX auch beruflich nutzen wollen. Alle anderen sollten abchecken, was ihnen Komfort wert ist.

Auch der „Kleine " kann BTX

Wenden wir uns nun dem C-64 zu. Die Firma Commodore sorgte einst dafür, daß der „Kleine" auch btx-tüchtig wurde. Ein Steckmodul brachte den gewünschten Erfolg, es jetzt noch im Handel zu finden, dürfte schwierig werden.

Die in Heidelberg ansässige Firma Drews EDV + BTX GmbH brachte eine Softwarelösung heraus: Den BTX-Manager V. 1.3. Für 59 DM erhält man die Diskette mit dem Dekoder und das zum Betrieb unentbehrliche BTX-Interface – ohne dieses wird man schweres Spiel haben, zumal der Dekoder speziell für das DBT-03 konzipiert wurde.

Zwar können statt der 32 BTX-Farben nur 16 dargestellt werden, ansonsten erfüllt dieser Dekoder aber die meisten Ansprüche, die man an ihn stellt: Telesoftware-Vollautomatik, 16-Graustufen-Ausdruck, Tastaturbelegung mit deutschen Umlauten und BTX-internen Funktionen.

Update für nen Zehner

Für weitere 9,99 DM kann ein Update bestellt werden, die Version 1.3 T. Das „T" steht für Texteditor und bietet die Möglichkeit, offline fertige Manuskripte zur späteren Übertragung zu schreiben. Der Nachteil: Von 18 BTX-Zeilen (im Mitteilungsdienst) stehen hier nur 14 zur Verfügung, der Rest muß von der Diskette nachgeladen werden. Mitgeliefert wird auch ein Makroeditor, der sich z.B. Telefonnummern, Befehle, Leitseiten und ähnliches merkt und durch „Control + Zahl" im Online-Betrieb aktiviert wird.

In meiner Testkombination C-128 D (64er-Modus) + 1571 + Star-NL 10 + DBT-03 gab es keine Probleme – weder beim Druck noch beim eigentlichen BTX-Betrieb. Nur einige wenige Seiten ließen sich nicht vollständig lesen, durch Druck auf F2 (Schwarz-Weiß-Darstellung) wurde aber alles sichtbar.

Fazit:

PC- und C-64-Besitzer dürften kaum Probleme haben, die große Welt des Bildschirmtextes kennenzulernen, wobei PC-Dekoder auch für schnellere Modems geeignet sind, der BTX-Manager für den C-64 dagegen ausschließlich mit DBT-03 läuft.

Wie es um Amiga- und Atari-Fans bestellt ist, erfahrt Ihr demnächst an dieser Stelle... ■

Klaus Trafford

Bezugsquellen:
gebacom GmbH
Am Kitzenmarkt 10-12
W-8900 Augsburg

NBG Computer & PD-Service
Von Auer Str. 19
W-8401 Geisling

Drews EDV + BTX GmbH
Bergheimerstr. 134 b
W-6900 Heidelberg





Kurz und bündig

JAMMA

Kurz war sie wirklich, die JAMMA-Messe in Tokio. Ganze zwei Tage, am zweiten und dritten Oktober, hatte die größte Videospiel-Messe der Welt für insgesamt 14 Stunden ihre Pforten geöffnet. Zwei Tage lang herrschte ein unbeschreibliches Gedränge an den nagelneuen Spielen, die die Trends für das nächste Jahr setzen werden. Vor allem die vorgestellten neuen Techniken dürften zukunftsweisend sein: Neben fotorealistischen Fahrsimulatoren und einer Achterbahnfahrt im Hydraulikgehäuse gab es erstmal ein dreidimensionales Hologramm-Computerspiel!

Natürlich waren die größten Ausstellungsstücke weniger als Verkaufsschlager, denn als Publikumsmagnet gedacht. gerade SEGA hat da ja schon gute Erfahrungen gemacht. Das Rundumgehäuse R 360 mit dem eingebauten *Afterburner*-Nachfolger G-Loc war schon auf der IMA in Frankfurt zu sehen. Da aber bislang bereits zehn Geräte für eine gute Viertelmillionen das Stück in Europa verkauft wurden (davon, so SEGA, keines in Deutschland), kam man nicht umhin, den R 360 auch auf der JAMMA-Messe nochmals auszustellen. Als zweites Komplettgerät am SEGA-Stand fungierte übrigens ein Formel-1-Flitzer – allerdings nur mit dem älteren *Super Monaco GP*. Wirklich neu war dagegen der Fahrsimulator F1 EXHAUST NOTE als Doppelsitzer mit zwei Bildschirmen, wobei der Mitspieler im zweiten Cockpit den Gegenspieler mimt. Ebenfalls rasant: Die Eisenbahnhatz namens RAIL CHASE.



Typisch japanisch: IREM-Hostessen im Badeanzug.





Alle neuen Automaten konnten gratis getestet werden. Fotos: nh



Eine große Attraktion: Der KONAMI-Stand. Ihr Knüller: XEXES (Logo oben links)

Sonic und die Grenzen des Machbaren

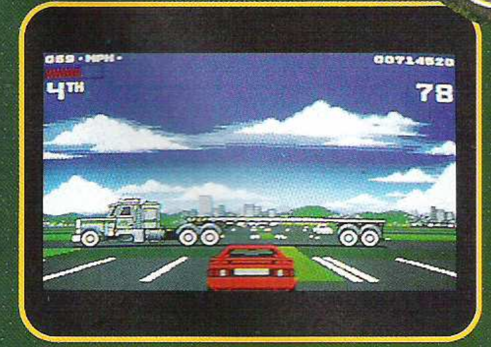
Action bot SEGA mit den Flugzeug-Schießspielen STEEL TALONS und HAMMER AWAY. Keine aussageträchtigen Titel, ganz im Gegensatz zu dem überlebensgroß aus Plüsch prangenden SONIC. Doch ein zweiter Teil des genialen Hüpfspiels war noch nicht zu sehen – SEGA baut die Figur vielmehr als Maskottchen der Firma auf. Produktreif ist hingegen ein anderes Cartoon-Spiel: SPIDERMAN als actionreiche Automaten-Variante.

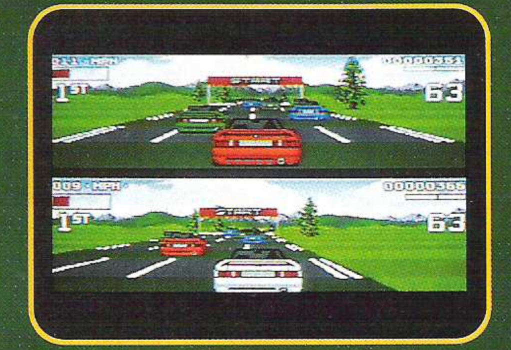
LOTUS TURBO CHALLANGE wurde 1990 als eines der gelungensten Auto-Rennspiele bejubelt und gelobt. Nun verbessert sich die Qualität dieses rasanten Spiels mit dem Erscheinen von...

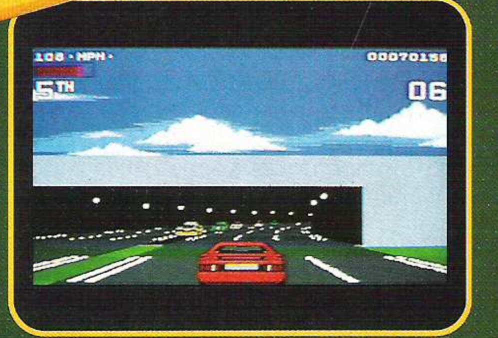


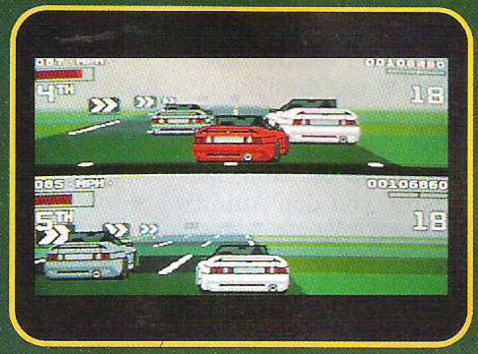
- Synchronisiertes Spiel für bis zu vier angeschlossene Spieler
- Komplette Bildschirmnutzung beim Ein-Spieler-Modus
- Haarstreubende neue Risiken: Regen, Blitz, Nebel Schnee, Stau, Tunnels, Brücken und Levelwechsel
- Die Chance, durch ganz Amerika zu rasen
- Wählen Sie zwischen dem geschmeidigen TURBO ESPRIT, oder dem neu gestylten ELAN SOFTOP
- 8 herausfordernde Strecken mit 60 Check Points



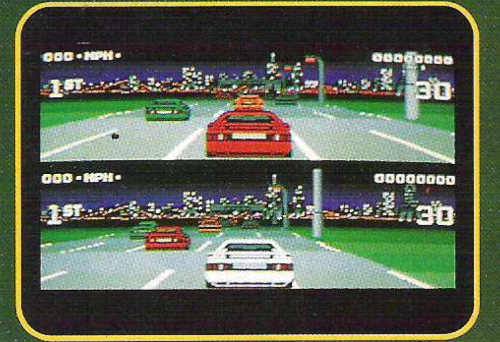












Vertrieb:

RUSHWARE

Bruchweg 128-132 • 4044 Kaarst 2

Tel. 02101/607-0 • Telefax: 02101/607111

Und dann natürlich der Knüller: Das einzig **echte** und natürlich erste 3D-Spiel mit dem Titel Time Traveller, dessen Spielablauf mit Hologrammen generiert wird. Der Nachteil: Bislang ist es lediglich möglich, den Ablauf bestimmter Szenen zu ändern – ganz wie beim Bildplattenspiel *Dragon's Lair*. Doch die Effekte sind schon jetzt phantastisch!



Der zweite Teil von SONIC ist schon in Arbeit. Und: SEGA setzt voll auf das neue Firmen-Maskottchen

Bei dem anhaltenden Größenwahn der Branche wollte auch Taito nicht zurückstehen und präsentierte als Antwort auf Segas R 360 den Ultra Twister, ein hydraulisches Monster für eine digitale Achterbahnfahrt in allen möglichen Körperlagen. Nichts für schwache Gemüter! Geruhsamer und billiger: Der *Arkanoid*-Nachfolger Ghax, das niedliche Comicspiel Pulirula, das fixe Ballerspiel Metal Black und der aufwendige Fahrspaß namens Power Wheels. Gleich mehrere Monstertrucks können hier Autos zermalmen.

Er kommt: TERMINATOR 2 von Midway. Außerdem: Monstertrucks bei BK WHEELS.



Die Hardware wird noch kleiner

Einen ganz neuen Weg versuchte Konami auf der Messe einzuschlagen: Neben all den Riesenbildschirmen präsentierte Konami den 12"-LCD-Monitor für kleine Spielhallen, die keinen Stellplatz für 70-cm-Geräte haben. Ist man auf dem Weg zum eigenen Hand-Held?

Weit gefehlt. Geplant ist derzeit lediglich eine größere Ausführung dieses Mini-Gerätes. Ob man in Europa dieses System erwarten muß, scheint fraglich. Ernsthafte Chancen für die Veröffentlichung hat in Europa wohl nur die neueste *Gradius*-Fortsetzung mit dem exotischen Titel Xexes. Die Fangemeinde in Japan darf jetzt schon spielen, wir müssen noch warten. Das neue an diesem Spiel: Kontrollierbare Fangarme!



Alternativ: Die NEOGEO als Automat.

Einheitliche Trends bei den anderen japanischen Herstellern waren kaum zu vermeiden, überraschenderweise waren auch neue Spiele dünner gesät als in den Jahren zuvor. Action pur war angesagt bei Namcos Steel Gunner und Tank.

Weniger Spiele, aber Action

Force. Tecmo zeigte die Hubschrauber-Ballerei Thunder Dragon, und auch Irem besann sich auf seine Shoot-em-up-Tradition: Thunderblaster und den *Scramble*-Verschnitt Gallop. Einig schienen sich die Hersteller nur bei den Prügelspielen zu sein, denn deren gab es gleich vier Stück mit bekannt gleichem Spielinhalt: Captain Command von Capcom, 64th Street von Jaleco, Captain America von Data East und Riot City von Sega. Ansonsten hieß die Devise der diesjährigen JAMMA-Messe: Weg von den Simulatoren, hin zu den Actionspielen. Und: Weniger ist mehr. Ob die Konsolen dann noch so kräftig von den Automaten profitieren können? Warten wir's ab! ■

nh/msu

Einfach riesig: Achterbahn fahren mit dem Hydrauliksimulator ULTRATWISTER.



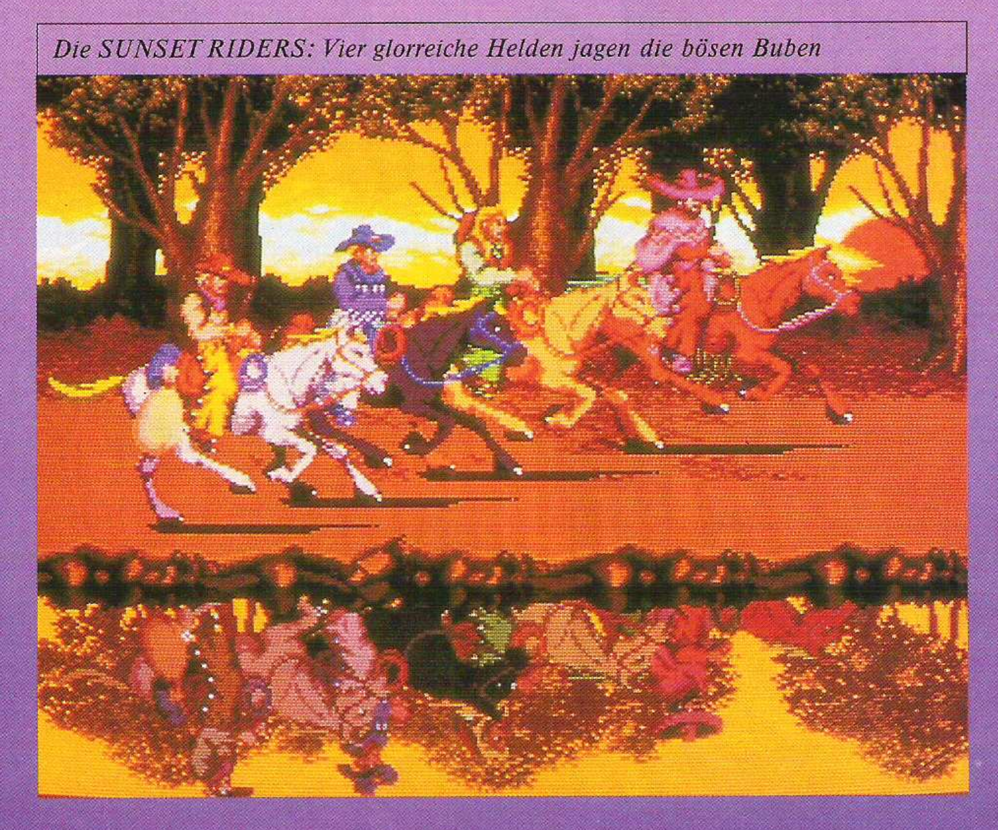


Hallo Leute!

Es ist wieder soweit: Winterzeit, Spielezeit. Heißer denn je. Als Trendbarometer und Spielelieferant dient dabei besonders die JAMMA-Messe in Tokio, der wir eigens zwei Seiten in diesem Heft gewidmet haben. Tests und Vorstellungen bleiben jedoch, wie immer, dieser Rubrik vorbehalten. Die Neuheiten in aller Kürze: KONAMI verschlägt es bei SUNSET RIDERS in den Wilden Westen, das legendäre BOMBERMAN kommt als DYNABLASTER von IREM, und für ein schwergewichtiges Sportfest sorgt TECMO mit WWF WRESTLEFEST. Viel Vergnügen!

Michael Suck

Die SUNSET RIDERS: Vier glorreiche Helden jagen die bösen Buben



Es ist nicht der dudelig beschwingende Sound und auch nicht das hektische Gewirr surrender Bleikugeln, daß bei Sunset Riders von Konami für wohltuende Auflockerung sorgt. Es ist die besondere Mischung aus Zeichentrickgrafiken und urkomischen, die Handlung ironisierenden Gags, die diesem Spiel Würze verleihen. Auf der Jagd nach dem Kopfgeld berüchtigter Ganoven kann schon mal eine Mistgabel im Weg stehen, wird eine Stampede wildgewordener Kühe zum Jump-and-Run um Leben und Tod oder ein herunterfallendes Faß zur – wortwörtlich – plattwalzenden Todesfalle.

Im Zwei-Spieler-Modus kommt zum Kampf gegen die Revolverhelden noch der freundschaftliche Wettstreit hinzu, denn für die Eliminierung des Endgegners bekommt nur derjenige Spieler die Kopfgeldprämie, der den Bösewicht am häufigsten beharkt hat. Zum Trost können sich jedoch beide im Saloon den Tanz der Showgirls anschauen; eine Pause tut schließlich not. Noch mehr

Punkte birgt die Bonusrunde, in der es per Fadenkreuz auf Gangsterhatz in einer Häuserkulisse geht. Eine spaßige Einlage für fixe Zeitgenossen – wie überhaupt das ganze Spiel!

Ein bombiges Vergnügen

Keinen Deut geruhsamer geht es in dem neuen Produkt des Shoot-em-up-Spezialisten IREM (*R-Type I + II, Image Fight*) zu, obwohl doch überhaupt nicht geschossen wird und obwohl kein Scrolling die Augen verwirrt. Für die nötige Spannung sorgt bei DYNABLASTER die einzig herausragende Fähigkeit des kleinen Helden: Er kann endlos Bomben legen. Sind diese einmal in den schmalen Gängen des Spielfeldes plaziert, detonieren sie nach kurzer Zeit und schicken ihren Explosionsstrahl durch das Ganggewirr. Ein durchaus erwünschter Effekt, denn eine Runde ist erst dann abgeschlossen, wenn alle herumwuselnden Feinde gesprengt wurden. Und damit diese Aufgabe nicht zu schwierig wird, verstecken sich in den zerstörbaren Mauerblöcken kleine, aber feine Extras, die den Explosionsstrahl vergrößern, die Schnelligkeit des Bombenlegens erhöhen oder die Bomben selbst verändern – zu ungemein praktischen Zeitbomben nämlich.



Zwei Helden haben Bombenspaß beim Bombenlegen.

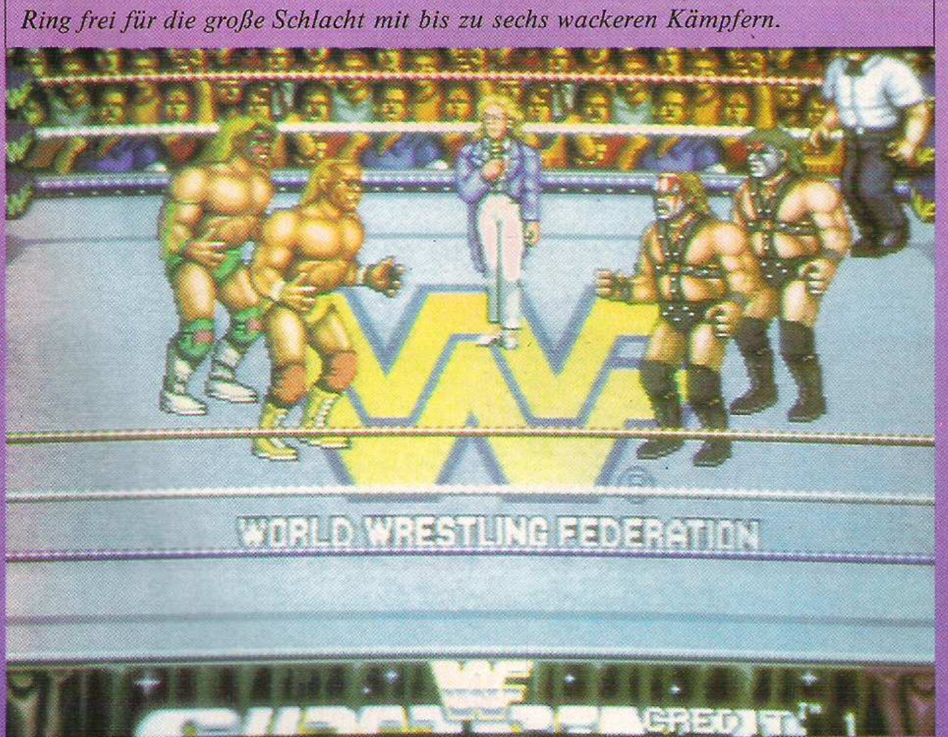


Dynablaster ist ein kurzweiliges, schnelles Actionspiel mit einer Portion schwarzen Humors. Die Fantasiewesen bruzzeln, brennen und verschmoren wie im Zeichentrickfilm, und das Gelächter ist groß, wenn der Mitspieler in der eigenen Detonation einen Bomberman verliert. Apropos *Bomberman:* Irem hat die PC-Engine-Vorlage sehr nett um einige Features erweitert. Neu hinzugekommen sind die bereits erwähnten Zeitbomben sowie Levelendgegner nach jeweils sechs Runden. Auch grafisch wurde viel getan: Pflanzenlevel mit Mauerblümchen wechseln sich ab mit gewässerten Gängen, in denen die Bomben wunderschön vor sich hin dümpeln. Den ganzen Reiz des Spiels erfährt man aber erst, wenn man es anspielt – es lohnt sich!

Sportlich geht es in diesem Monat bei TECMO zu, ist doch WWF WRESTLING ein weiterer Vermarktungserfolg der amerikanischen Ringerliga, die so ganz anders als die europäische ist. Alle bekannten Gesichter der ungestümen, stets üble Beschimpfungen ausstoßenden Helden wurden in das Programm eingefügt. Der Spieler kann sich z.B. für Hulk Hogan, den Ultimate Warrior oder sogar für einen der obligatorischen Bad Guys entscheiden.



Ring frei für die große Schlacht mit bis zu sechs wackeren Kämpfern.



Kraftprotze im Ring

Danach geht's entweder im „Saturdays Night Event" in vier Kämpfen um den Titel des Wrestlemeisters oder im „Royal Rumble" um die Krone im Massenfight, bei dem alle drei Minuten neue Kämpfer in den Ring klettern. Wer das lange genug überlebt, ist wahrlich ein Champ.

Technisch bietet die wüste Wrestleschlacht die ganze Bandbreite an Tritten, Griffen und Schlägen der Vorbilder; es sieht sogar ein bißchen härter aus als in der Originalshow. Ein wenig Übung braucht man für die Steuerung und die vielen Aktionsmöglichkeiten schon, doch wer erst einmal eingespielt ist, kann den Wrestle-Spaß mit all seinen „Feinheiten" genießen! ■

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

1	Manchester United Europe	Sport	Amiga, Atari ST
2	Winzer	Simulation	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25, C-64
3	Leisure Suit Larry V	Adventure	PC 3,5/5,25
4	Sim City/Populous	Kompilation	Atari ST, PC 3,5/5,25 Amiga
5	Return of Medusa	Strategie-Adventure	Atari ST, PC 3,5/5,25 Amiga
6	Sim Earth	Simulation	PC 3,5/5,25
7	Projekt Prometheus	Adventure	Amiga, C-64, PC 3,5/5,25
8	Thunderhawk	Action	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25
9	Red Baron	Simulation	PC 3,5/5,25
10	3-D Construction Kit	Game-Programmier-Tool	PC 3,5/5,25 Amiga, Atari ST, C-64

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten Ausgaben

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: „Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege.

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

ERHÄLTLICH FÜR AMIGA
PC–FASSUNG IN VORBEREITUNG

SUPAPLEX

SUPAPLEX AWARDS
ZERO 84%
C U AMIGA 85%
AMIGA ACTION 84%
RADIOLUX – GOLD DISC

Das coole Action-Puzzle-Spiel . . .

Du bist Murphy, der Top-Mann überhaupt. Nun sieh' zu, wie Du das hinkriegst!
111 knackige Levels erwarten Dich!





Im Handel erhältlich

DIGITAL INTEGRATION LIMITED
WATCHMOOR TRADE CENTRE
WATCHMOOR ROAD
CAMBERLEY SURREY GU15 3AJ
ENGLAND

Gesammelte Werke ASM 12/91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
16bit HitMachine	03/91	38	Action
2 PI R	06/91	114	Oldie
3D Construction Kit	02/91	72	Anwender
3D Construction Kit	05/91	114	Blickpunkt
4D Sports Boxing	05/91	14	Sport
4D Sports Driving	04/91	66	Action
4D Sports Driving	04/91	66	Action
Action Stations	06/91	64	Strategie
Actraiser (Super Famicom)	03/91	119	Action
Addicted To FunRainbow Collection	11/91	45	Kompilat.
Advanced Destroyer Simulator	02/91	50	Blickpunkt
Advanced Destroyer Simulator	05/91	69	Strategie
* Advanced Tactical Fighter II	01/91	62	Action
* Adventures of Jackie Chan	04/91	90	Action
Aero Blaster (Mega Drive)	05/91	126	Action
* Aero Blaster (PCEngine)	02/91	101	Action
AfrikaKorps	10/91	56	Strategie
Aircraft & Scenery Designer	03/91	68	Anwender
* Airline Transport Service	04/91	69	Strategie
* Aleste (Sega Mega)	03/91	118	Action
Alien Drug Lords	04/91	43	Adventure
Alien Storm (Sega Mega)	11/91	144	Action
* Alpha Waves	01/91	45	Action
Altered Destiny	01/91	72	Adventure
Amigo 1/91	03/91	41	Anwender
Animation Studio, The	05/91	44	Anwender
Apprentice	06/91	52	Action
Arachnophobia	10/91	17	Action
Arcade Smash Hits	05/91	46	Action
Arch Rivals (NES)	11/91	145	Sport
Armour Alley	11/91	76	Action
Armour Geddon	07/91	93	Action
Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action
Atomic RoboKid	01/91	76	Action
Atomic Robokid (Sega Mega)	03/91	112	Action
Atomino	05/91	16	Strategie
Augusta Golf (Super Famicon)	07/91	118	Sport
Awesome	02/91	34	Action
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action
Back to the Future III	06/91	36	Action
Back to the Golden Age	02/91	38	Action
BackGammon Royal	06/91	94	Strategie
Backgammon	04/91	48	Strategie
Badlands Pete	03/91	52	Action
Bandit Kings of China	07/91	72	Strategie
Bare Knuckle (Mega Drive)	11/91	143	Action
Battle Bound	06/91	41	Action
Battle Bull (Game Boy)	05/91	120	Action
* Battle Command	02/91	94	Action
Battle Golfer (Mega Drive)	05/91	121	Sport
Battle Squadron (Sega Mega)	02/91	103	Action
Battle Storm	03/91	88	Action
Battle Unit Zeoth (Game Boy)	11/91	158	Action
Beast Busters	11/91	62	Action
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt
Betrayal	05/91	68	Strategie
Big Box	02/91	112	Action
Big Box	07/91	63	Action
* Big Business	04/91	76	Strategie
* Big Vic	10/91	62	Anwender
Bigfoot (NES)	07/91	116	Action
Bill & Ted's excellent Adventure	10/91	98	Action
Billiards Simulator II	09/91	34	Strategie
Blade Warrior	01/91	68	Action
* Block Out (Lynx)	04/91	86	Strategie
Blockout (Mega Drive)	10/91	116	Strategie
* Blue Max	02/91	30	Strategie
Bonanaza Bros. (Mega Drive)	09/91	116	Action
Bonk's Adventure 2 (PCEngine)	10/91	118	Action
* Booly	09/91	18	Strategie
* Boomer's Adventure in Asmik World (Game Boy)	09/91	128	Action
* Boulderdash (Game Boy)	06/91	126	Action
Brain Artifice	10/91	57	Strategie
Brainblaster	07/91	74	Strategie
Brat	05/91	72	Blickpunkt
Bridge Tutor	07/91	97	Strategie
* Broker King	10/91	30	Strategie
* Bubble Bobble (Game Boy)	07/91	123	Action
* Bubble Bobble (NES)	05/91	128	Action
* Bubble Ghost	04/91	88	Action
* Buck Rogers - Countdown to Doomsday	02/91	29	Adventure
Build it !	09/91	57	Action
* Builderland	05/91	49	Action
Bundesliga Manager Professional	10/91	132	Blickpunkt
x Bundesliga Manager Professional	11/91	52	Strategie
* Burai Fighter (NES)	10/91	119	Action
g Burai Fighter Deluxe (Game Boy)	05/91	122	Action
Burning Force (Sega Mega)	01/91	112	Action
Bushbuck	10/91	28	Education
Cadaver - The PayOff	09/91	156	Action
California Games II	06/91	10	Sport
Cap'n Carnage	10/91	97	Action
CarVup	01/91	137	Blickpunkt
* CarVup	02/91	111	Action
Carcharodon - White Sharks	06/91	69	Action
Card Game (Game Boy)	10/91	128	Strategie
Cardinal of the Kremlin, The	05/91	52	Strategie
* Carrier Command	10/91	96	Strategie
Carthage	02/91	69	Action
Cash	09/91	71	Strategie
Casinotrump Castle II	11/91	78	Strategie
* Castle of Illusion (Game Gear)	07/91	118	Action
* Castle of Illusion (Master System)	05/91	126	Action
Castles	10/91	18	Strategie
Castlevania Adventure, The (Game Boy)	05/91	118	Action
Ceasars Palace (Game Boy)	10/91	126	Strategie
Centerbase	06/91	35	Blickpunkt
Centurion - Defender of Rome (Mega Drive)	10/91	116	Strategie
Century	01/91	74	Action
Challenge Golf	10/91	33	Sport
Challengers	03/91	16	Action
Champion of the Raj	09/91	50	Strategie
Championship Run	02/91	48	Strategie
Chaos in Andromeda	09/91	70	Adventure
Charlie	11/91	36	Strategie
Chase H.Q. (Game Boy)	04/91	89	Action
Chase H.Q. II	02/91	13	Action
Chemicon	07/91	154	Strategie
x Chequered Flag (Lynx)	11/91	155	Sport
Chessmaster, The (Game Boy)	05/91	121	Strategie
* Chocks Away Mark 2	05/91	8	Strategie
Chrono Quest 2	02/91	127	Kopfnu
Chuck Rock	05/91	101	Blickpunkt
* Chuck Rock	06/91	56	Action
Chuck Yeager's AFT	03/91	92	Oldie
* Chuck Yeagers Air Combat	07/91	18	Strategie
Cohort	06/91	34	Strategie
Columns (PC Engine)	09/91	124	Strategie
Command HQ	06/91	74	Strategie
Conflict	01/91	136	Strategie
Conflict: Middle East	10/91	110	Strategie
* Contra	04/91	88	Action
Cortizone	04/91	67	Adventure
Cougar Force	02/91	46	Action
* Countdown	03/91	30	Adventure
* Covert Action	01/91	41	Adventure
* Crash Course	02/91	25	Action
Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action
Create a Shape V2.0	03/91	36	Anwender
Creatures	03/91	47	Action
Crime does not pay	09/91	68	Adventure
Crime Time	01/91	84	Adventure
Crime Wave	05/91	54	Action
Crown	03/91	87	Action
Cruise For A Corpse	11/91	80	Adventure
* Crystals of Arborea	06/91	46	Anwender
Cubulus	06/91	48	Strategie
Cybercon III	09/91	12	Action
Cyraid (Game Boy)	07/91	124	Action
Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt
* Dangerous Seed (Mega Drive)	05/91	124	Action
Darius II (Sega Mega)	03/91	123	Action
Darius Twin (Super Famicon)	07/91	116	Action
Dark Spyre	04/91	78	Adventure
Darkman	10/91	72	Action
* Das Boot	03/91	58	Strategie
* Death Knights of Krynn	05/91	12	Adventure
Defender II	03/91	59	Action
Demon Wars	04/91	156	Action
Demoniak	04/91	46	Blickpunkt
Demoniak	06/91	38	Adventure
Denver Presente	05/91	131	Education
Der Preis ist hei	07/91	61	Strategie
Deuteros	10/91	92	Strategie
Deutsch '92	09/91	110	Education
Deutsch IIII Rechtschreibtrainer	05/91	92	Anwender
Develish (Game Gear)	11/91	142	Action
Dexterity	06/91	122	Strategie
Dexterity (Game Boy)	06/91	122	Strategie
Dick Tracy	02/91	79	Action
Dick Tracy (Mega Drive)	05/91	120	Action
Die 3erReihe	04/91	74	Action
Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie
x Die Kathedrale	11/91	136	Adventure
Die Unendliche Geschichte II	03/91	28	Action
Dino Land (Sega Mega)	11/91	154	Action
Disc	05/91	13	Action
DiscMagCreator	07/91	99	Anwender
Ditris	05/91	54	Strategie
Donald und das magische Alphabet	03/91	128	Anwender
Dragon Breed	02/91	0	Action
Dragon's Lair II - Time Warp	03/91	61	Action
Dragon's Lair II: Time Warp	01/91	135	Blickpunkt
Dragons Lair - The Legend (Game Boy)	07/91	125	Action
Duck Tales	03/91	14	Action
Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action
Dynamite Duke (Sega Master)	11/91	154	Action
Dynamite Duke (Sega Mega)	01/91	102	Action
x EType	11/91	72	Strategie
Eagle's Rider	02/91	76	Action
Eco Phantoms	07/91	71	Action
Einmal Kanzler sein	11/91	58	Blickpunkt
Elemental Master (Sega Mega)	03/91	117	Action
* Elite Plus	07/91	36	Strategie
* Elvira - Mistress of the Dark	03/91	34	Adventure
Enchanted Land	04/91	42	Action
Encounter	06/91	16	Action
England Championship Special	09/91	17	Sport
Englisch I/II	02/91	56	Anwender
* Enterprise	05/91	34	Action
Eswat	02/91	154	Action
European Journeys	04/91	52	Blickpunkt
Exile	11/91	180	Action
* Exterminator	02/91	93	Action
Extreme	09/91	98	Action
* Eye of the Beholder	05/91	30	Adventure
F15 Strike Eagle II	09/91	52	Strategie
* FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action
F1 G.P. Circuits	10/91	47	Sport
F1 Grand Prix Circus '91 (PCEngine)	11/91	140	Sport
* F1 Race (Game Boy)	06/91	122	Action
Fantasia (Sega Mega)	11/91	146	Action
Fantastic Four 2	02/91	54	Action
Fantastis Soccer	01/91	98	Sport
* Fantasy World Dizzy	03/91	48	Action
Fantasy Zone (Game Gear)	10/91	122	Action
Fastest 1 (Sega Mega)	11/91	144	Sport
Fastest Lap (Game Boy)	09/91	127	Sport
Fastmenü Plus 2.2	04/91	82	Anwender
Fatal Labyrinth (Mega Drive)	06/91	121	Action
Fate - Gates of Dawn	05/91	10	Blickpunkt
Fategates Of Dawn	11/91	60	Adventure
Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action
Feudal Lords	05/91	100	Strategie
Filekat 2.0	04/91	80	Anwender
Final Command	02/91	68	Adventure
* Final Fantasy Legend, The (Game Boy)	06/91	124	Adventure
* Final Fight (Super Famicom)	03/91	116	Action
* Final Match Tennis	06/91	6	Sport
Final Soldier (PCEngine)	10/91	122	Action
Final Whistle	04/91	36	Sport
Finale	02/91	70	Action
Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action
First Samurai	07/91	28	Blickpunkt
Fish Dude (Game Boy)	09/91	127	Action
Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt
Flicky (Mega Drive)	07/91	114	Action
Football Simulation	01/91	98	Sport
Forest Wardener (Mega Drive)	09/91	116	Action
Fortress of Fear (Game Boy)	03/91	113	Action
Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure
Freakin Funky Fuzz Balls	04/91	93	Action
Freddy	11/91	162	Microwelle
Fremdsprachentrainer Englisch	06/91	110	Strategie
Fremdsprachentrainer Spanisch	07/91	110	Anwender
Frenetic	11/91	57	Action
Full Blast	04/91	60	Action
Gain Ground	04/91	84	Action
Galactic Empire	03/91	66	Adventure
* Galleons of Glory	05/91	18	Strategie
x Game Boy Wars (Game Boy)	11/91	157	Strategie
Gateway To The Savage Frontier	11/91	30	Adventure
Gauntlet II (NES)	10/91	116	Action
Gazza II	03/91	64	Sport
Geisha	02/91	14	Action
Gemx	04/91	99	Strategie
Germ Crazy	09/91	42	Strategie
Ghengis Khan	05/91	74	Strategie
Ghost Battle	07/91	60	Action
Ghost Chaser	05/91	98	Action
Ghostbusters II (Game Boy)	01/91	101	Action
Ghouls 'n' Ghosts (SEGA Master)	09/91	116	Action
Globetrotter	01/91	12	Action
Glücksrad	06/91	44	Strategie
* Go	06/91	94	Strategie
Go! Go! Tank (Game Boy)	10/91	126	Action
* Gods	05/91	42	Action
Golden Axe	02/91	44	Action
* Golden Axe Warrior (SEGA Master)	09/91	118	Adventure
Goldrush	04/91	60	Action
Goofy und der phantastische Schnellzug	03/91	128	Anwender
* Gradius III (Super Famicom)	03/91	115	Action
* Great Courts II	03/91	60	Sport
Gremlins 2 (NES)	11/91	145	Action
x Gunship 2000	11/91	64	Strategie
Hägar	09/91	74	Action
Halley Wars (Game Gear)	11/91	142	Action
* Hard Drivin' (Sega Mega)	03/91	114	Sport
* Hard Drivin' II	04/91	30	Action
* Hard Nova	01/91	10	Adventure
Hardball! (Mega Drive)	10/91	114	Sport
* Harmony (Game Boy)	05/91	130	Action
Hatris (Game Boy)	10/91	128	Strategie
Heart of China	07/91	132	Blickpunkt
* Heart of China	09/91	6	Adventure
Heart of the Dragon	07/91	17	Action
Heatseeker	01/91	90	Action
Heavy Unit (Sega Mega)	03/91	124	Action
Heavyweight Champ (Sega Master)	07/91	114	Sport
Heavyweight Championship Boxing (Game Boy)	07/91	123	Sport
Hero Quest	09/91	28	Action
Highlights II	09/91	99	Kompilat.
Hill Street Blues	05/91	50	Blickpunkt
* Hill Street Blues	06/91	60	Strategie
Hole In One (Famicon)	06/91	120	Sport
Hollywood Collection	03/91	48	Action
Horror Zombies from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt
Horror Zombies from the Crypt	03/91	63	Action
Hotelmanager	09/91	39	Strategie
Hunt for Red October, The	04/91	50	Action
* Hunt for Red October, The (Game Boy)	10/91	125	Action
Hunter	10/91	42	Action
Hydra	05/91	114	Blickpunkt
Hydra	07/91	53	Action
I play 3D Soccer	02/91	112	Sport
Icerunner	09/91	55	Action
Ilyad	06/91	32	Action
In Your Face (Game Boy)	07/91	125	Sport
IngenioLernsoftware	01/91	30	Anwender
Insects in Space	04/91	79	Action
Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnu
International Ice Hockey	05/91	46	Sport
International Karate (Game Boy)	07/91	122	Action
Iron Sword Wizards & Warriors II (NES)	07/91	113	Action
Ishido (Mega Drive)	04/91	89	Strategie
Ivan "Ironman" Stewarts Super Off Road	01/91	47	Sport
* Jahangir Khan W.CH. Squash	07/91	40	Sport
Jaleco Rally Big Run (Super Famicon)	07/91	117	Action
James Pond (Mega Drive)	06/91	118	Action
* Je finis - Tu finis	06/91	108	Anwender
* Jet Fighter II	07/91	54	Strategie
* Joe Montana Football	07/91	50	Sport
Joe Montana Football (Mega Drive)	10/91	118	Sport
* John Madden Football (Sega Mega)	02/91	104	Sport
Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie
Judge Dredd	04/91	61	Action
* Junction (Mega Drive)	06/91	116	Strategie
* Jungle Jim	06/91	62	Action
Jupiter's Masterdrive	03/91	109	Sport
Kamikaze	02/91	66	Action
Kathedrale	07/91	44	Blickpunkt
Kengi	05/91	56	Strategie
Kengilon	11/91	45	Blickpunkt
Kinetic Connection (Game Gear)	10/91	117	Strategie
King's Bounty (Mega Drive)	09/91	115	Strategie
* King's Quest V	02/91	8	Adventure
Kitchen Panic (Game Boy)	10/91	128	Action
Knights of the Sky	02/91	60	Strategie
Krakout	11/91	118	Oldie
X Kung Fu Master (Game Boy)	07/91	122	Action
* La Monde des Affaires en francais	06/91	109	Anwender
Lakers vs. Celtics	06/91	117	Sport
* Larry 3 (deutsch)	04/91	14	Adventure
Last Ninja III	09/91	129	Action
Latein Grundwortschatz	03/91	126	Anwender
* Latein Zeitentrainer	04/91	53	Education
Le Francais Debutants	05/91	95	Anwender
Legend of Hero Tonma (PC Engine)	09/91	120	Action
Legion (PCEngine)	02/91	107	Action
Lemmings	01/91	8	Blickpunkt
* Lemmings	04/91	6	Strategie
Lethal Excess	09/91	47	Blickpunkt
Lethal Zone	10/91	55	Action
* LexiCross	06/91	30	Strategie
* Life & Death II	09/91	46	Strategie
* Life & Death II - The Brain	04/91	70	Strategie
Lightspeed	01/91	43	Adventure
Line of Fire	03/91	57	Action
* Links	04/91	8	Sport
Locomotion	06/91	62	Action
Loderunner	05/91	110	Oldie
Logical	06/91	63	Blickpunkt
* Logical	07/91	34	Strategie
x Long Raiser (Sega Mega)	11/91	152	Strategie

Gesammelte Werke ASM 12/91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
* Loopz (Game Boy)	06/91	123	Strategie
Lorna	04/91	111	Action
Lotus Turbo Challenge 2	11/91	32	Blickpunkt
Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action
Lupo Alberto	04/91	111	Action
M1 Abrams Battletank (Sega Mega)	11/91	154	Strategie
Mad TV	07/91	136	Blickpunkt
x Mad TV	11/91	66	Strategie
Magic Candle	07/91	38	Adventure
Magic Pockets	11/91	49	Action
Magic Serpent	06/91	54	Action
* Manchester United Europe	09/91	62	Sport
Mario Andrettis Racing Challenge	07/91	12	Sport
* Martian Dreams	09/91	107	Adventure
Marus Mission (Game Boy)	07/91	123	Action
Marvel Land (Sega Mega)	11/91	148	Action
Match Pairs	02/91	58	Anwender
Matchic	10/91	110	Strategie
Mathematiktrainer	05/91	94	Anwender
* Mega lo Mania	10/91	12	Strategie
Mega Man II (NES)	10/91	115	Action
Mega Mighty Intro Designer	04/91	42	Anwender
* Megapanel (Mega Drive)	05/91	125	Strategie
Megaroids	10/91	71	Action
Megatraveller	07/91	9	Adventure
Mercanary Force (Game Boy)	11/91	158	Action
* Merchant Colony	06/91	98	Strategie
Mercs	09/91	56	Action
* Metal Masters	04/91	58	Action
Metal Mutant	10/91	32	Action
Metal Stoker (PC Engine)	11/91	148	Action
* Mickey Mouse - Castle of Illusion	03/91	6	Action
x Mickey's Dangerous Chase (Game Boy)	11/91	156	Action
* Midwinter II	07/91	55	Strategie
* MIG29 Fulcrum	01/91	132	Strategie
Mig29 Soviet Fighter	06/91	67	Action
Might & Magic: Gates to another World (Mega Drive)	09/91	119	Adventure
* Mighty Bombjack	04/91	136	Action
Modularer Sprachlehrgang Englisch	09/91	110	Education
Monopoly	09/91	36	Strategie
Monster Business	07/91	10	Action
Monster Pack Vol.1	06/91	96	Action
Moon Patrol	09/91	112	Oldie
* Moonbase	04/91	72	Strategie
Moonshine Racers	05/91	70	Blickpunkt
Moonshine Racers	06/91	8	Action
Motoroader II (PC Engine)	09/91	114	Action
Ms. PacMan	07/91	111	Oldie
MS. Pacman (Lynx)	01/91	101	Action
Murders in Space	01/91	76	Adventure
Music Master	09/91	34	Anwender
Mysterious Worlds	03/91	62	Action
* Mystic Hunter (Mega Drive)	07/91	112	Action
Mystical	02/91	65	Action
Mystical Ninja (Super Famicon)	11/91	151	Action
* Napoleon	06/91	40	Strategie
NARC	03/91	53	Action
Narco Police	01/91	136	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
* Nebulus 2	10/91	46	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
x NHL Hockey (Sega Mega)	11/91	6	Sport
Nightshift	02/91	40	Action
Ninja Adventure (Game Boy)	01/91	106	Action
Ninja Gaiden (Lynx)	04/91	86	Action
Ninja III	04/91	16	Blickpunkt
Ninja Rabbits	06/91	96	Action
Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action
Nintendo Worldcup (Game Boy)	09/91	126	Sport
No Exit	01/91	94	Action
Nobugana's Ambition II	11/91	54	Strategie
Nobunaga's Ambition (Game Boy)	09/91	127	Strategie
O.B.Y. 1	07/91	63	Blickpunkt
O.B.Y. 1	10/91	32	Strategie
Obitus	03/91	73	Adventure
Oil's Well	02/91	59	Action
Oktalyzer	07/91	95	Anwender
* On the Road	01/91	96	Strategie
Onslaught (Sega Mega)	11/91	139	Action
Ooops up	01/91	14	Action
Operation Desert Storm Scenario Disk	10/91	66	Strategie
Operation Harrier	01/91	70	Action
Operation Stealth - Letzter Teil	02/91	136	Kopfnuß
Orbit 2000	06/91	62	Action
Out Run (Game Gear)	11/91	150	Action
Out Run (PCEngine)	03/91	120	Action
Out Run (Sega Mega)	11/91	146	Action
Outrun Europa	11/91	65	Blickpunkt
Outzone	06/91	17	Blickpunkt
Outzone	07/91	8	Action
Over The Net	11/91	48	Sport
* P.P Hammer and his pneumatic Weapon	06/91	12	Action
PacMan (Game Boy)	11/91	158	Action
Pacmania (SEGA Master)	09/91	157	Action
Paint me a Story	10/91	94	Anwender
* Panza KickBoxing	01/91	138	Sport
Paperboy (Game Boy)	05/91	122	Action
* Parodius (Game Boy)	06/91	126	Action
PCSkat	10/91	66	Strategie
Penthouse	04/91	12	Strategie
Pepe Hammer	04/91	95	Blickpunkt
* PGA Tour Golf (Mega Drive)	06/91	118	Sport
Phantasie III: the Wrath of Nickademus	10/91	112	Oldie
Phantasy Star III (Mega Drive)	10/91	120	Adventure
Pilot Wings (Super Famicom)	03/91	120	Action
Play Action Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Pole 500	01/91	92	Sport
Ponkotsu Tank (Game Boy)	05/91	123	Action
Popeye 2	09/91	131	Action
Populous (Super Famicon)	07/91	117	Action
Pot Panic	11/91	78	Strategie
Power Eleven (PC Engine)	11/91	145	Sport
Power Up	07/91	14	Action
* PowerMonger	02/91	6	Strategie
Powerplay	02/91	82	Action
Predator II	07/91	70	Action
Prehistoric Tale, A	04/91	100	Action
Prehistorik	07/91	159	Action
* Premier Collection	05/91	96	Action
Pro Sport Challenge	07/91	52	Sport
Probotector (NES)	03/91	117	Action
Proflight	02/91	116	Strategie
* Projekt Prometheus	02/91	12	Adventure
* Puzznic (NES)	05/91	128	Strategie
QBillon (Game Boy)	10/91	129	Strategie
Quadrel	02/91	81	Strategie
* Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure
* RType (Game Boy)	06/91	124	Action
RType II	10/91	42	Action
R.B.I. II Baseball	10/91	34	Sport
Radarmission (Game Boy)	02/91	108	Strategie
Radio controlled Racer	10/91	96	Action
Raiden Trad (Sega Mega)	11/91	150	Action
Ralf Glau Edition	06/91	59	Strategie
Rambo III	10/91	97	Action
Ranx	02/91	68	Action
Rasende Reporter	09/91	54	Blickpunkt
Rasende Reporter	11/91	50	Strategie
RC Aero Chopper	06/91	68	Strategie
Rectangle	09/91	38	Action
* Red Baron	03/91	40	Strategie
Reederei	03/91	67	Strategie
Renegade Legion Interceptor	02/91	36	Strategie
Return of Medusa	05/91	65	Blickpunkt
Return of Medusa, The	10/91	134	Strategie
Revelation !	04/91	64	Strategie
* Rise of the Dragon	03/91	54	Adventure
Risk it	09/91	154	Microwelle
Robo Squash	04/91	89	Action
Robocop (Game Boy)	06/91	123	Action
Rodland	10/91	70	Blickpunkt
Rolan's Curse	05/91	119	Action
Rolan's Curse (Game Boy)	05/91	119	Action
Rolling Ronny	10/91	62	Action
Rules Of Engagement	11/91	44	Strategie
Run the Gauntlet	10/91	97	Action
Rygar	04/91	85	Action
S.T.U.N. Runner	02/91	82	Action
Saint Dragon (PCEngine)	03/91	124	Action
Saint Sword (Sega Mega)	11/91	154	Action
Sands Of Fire	11/91	74	Strategie
Second Front	02/91	42	Strategie
* Secret Missions 2 Crusade	10/91	74	Strategie
Secret Weapons Of The Luftwaffe	11/91	18	Strategie
Security Alert	07/91	98	Action
Sega Master Mix	01/91	33	Action
Serpent (Game Boy)	09/91	125	Action
Sexy Droids	04/91	50	Blickpunkt
Shadow Blasters (Mega Drive)	05/91	122	Action
Shadow Dancer	09/91	56	Action
* Shadow Dancer (Sega Mega)	02/91	106	Action
Shadow Sorcerer	09/91	157	Blickpunkt
* Shanghai	06/91	123	Strategie
* Shanghai (Game Boy)	06/91	123	Strategie
* Shanghai (Lynx)	04/91	85	Strategie
Shanghai II	04/91	113	Strategie
Shanghai II (Game Gear)	09/91	122	Strategie
Sharkey's Moll	09/91	160	Action
Shi Kin Joh (Mega Drive, Game Gear)	09/91	123	Strategie
Shiftrix	06/91	45	Blickpunkt
Shiftrix	07/91	42	Strategie
* Shinobi (Game Gear)	09/91	120	Action
Shooting Stars	04/91	73	Action
Shuffle	03/91	64	Strategie
Sidmon II	01/91	66	Anwender
Sim City (Famicom)	09/91	119	Strategie
Sim City Architecture I/II	03/91	110	Strategie
* Sim City/Populous	06/91	12	Strategie
Skat 2000	09/91	155	Microwelle
Skate or Die: Bad n Rad	04/91	92	Action
Skull & Crossbones	05/91	114	Blickpunkt
Skull & Crossbones	06/91	8	Action
Skystrike +	01/91	84	Action
Snake Rattle 'n Roll (NES)	01/91	104	Action
Snow Bros. (Game Boy)	09/91	126	Action
Snowball in Hell	06/91	62	Action
Soccer (Lynx)	10/91	120	Blickpunkt
Soccer Mania	03/91	17	Sport
* Software Edition Vol.1	05/91	28	Action
Sokoban (Game Gear)	09/91	122	Strategie
Solomon's Club (Game Boy)	09/91	126	Action
* Sonic the Hedgehog	10/91	6	Action
* Sorcerers get all the Girls	03/91	18	Adventure
Soul Crystal	05/91	65	Blickpunkt
Space 1889	03/91	125	Blickpunkt
Space Assault	05/91	67	Action
Space Quest III (deutsch)	03/91	73	Adventure
* Space Quest IV	05/91	6	Adventure
Spaceball	09/91	155	Microwelle
* Speedball II	01/91	16	Action
Spellfire the Sorcerer	03/91	56	Action
Spider Man (Sega Mega)	11/91	154	Action
Spiderman (Game Boy)	01/91	112	Action
Spindizzy Worlds	01/91	18	Action
Spirit of Adventure	06/91	112	Blickpunkt
* Spirit of Adventure	07/91	94	Adventure
Spirit of Excalibur	04/91	56	Adventure
* Sporting Gold from Epyx	02/91	36	Sport
St. Thomas	02/91	32	Blickpunkt
Star Control	02/91	66	Action
Star Control (Mega Drive)	10/91	124	Strategie
Star Sage I	06/91	58	Adventure
Startrader	07/91	16	Strategie
* Stellar 7	02/91	110	Action
Stormball	07/91	14	Action
Stormlord (Sega Mega)	11/91	146	Action
Stratego	02/91	46	Strategie
Street Hockey	01/91	12	Sport
Street Smart (Sega Mega)	11/91	154	Action
Street Sports	04/91	60	Sport
Strider II	01/91	134	Action
Striker	03/91	96	Sport
Stundenglas, Das	04/91	128	Kopfnu
Summer Camp	03/91	56	Action
Super Airwolf (Mega Drive)	09/91	115	Action
Super Cars II	04/91	63	Blickpunkt
Super Cars II	06/91	47	Action
Super Golf (Game Gear)	09/91	122	Sport
* Super Mario World (Super Famicom)	02/91	99	Action
Super Monaco G.P.	06/91	53	Sport
Super Off Road (NES)	03/91	113	Sport
Super Professional Baseball! (Super Famicom)	10/91	114	Sport
Super RType (Super Famicon)	11/91	138	Action
Super Volleyball (Mega Drive)	05/91	118	Sport
* Superskweek	01/91	92	Action
Swap	04/91	114	Strategie
* Switchblade II	07/91	46	Action
Swiv	05/91	48	Action
Sword of Sodan (Sega Mega)	03/91	114	Action
Sword of Vermilion (Sega Mega)	03/91	122	Adventure
* Tactic (Archimedes)	07/91	36	Action
Take a Trip to Britain	02/91	58	Anwender
Tangram	07/91	62	Strategie
Team Suzuki	03/91	10	Sport
* Team Yankee	01/91	54	Strategie
Technocop	04/91	92	Action
Teenage Mutant Hero Turtles	02/91	76	Action
Tenage Mutant Hero Turtles - World Tour	03/91	87	Anwender
Terran Envoy	02/91	113	Strategie
Test Drive III	01/91	123	Sport
The Adventures of Robin Hood	11/91	46	Adventure
The Amazing Spiderman	02/91	80	Action
The Amazing Spiderman (Game Boy)	03/91	124	Action
The Ball Game	09/91	92	Strategie
The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
The Big Deal	11/91	36	Strategie
The Businessman	01/91	30	Anwender
* The Centauri Alliance	03/91	70	Adventure
The Charge Of The Light Brigade	11/91	74	Strategie
The Crescent Hawk's Revenge	02/91	18	Strategie
* The Dark Heart of Uukrul	02/91	109	Adventure
The Executioner	11/91	48	Action
The Famous Five 1 - Five on a Treasure Island	09/91	66	Adventure
The Final Battle	01/91	133	Adventure
The Final Conflict	02/91	42	Strategie
The Final Day	03/91	38	Action
The Fool's Errand	02/91	31	Strategie
The Keys to Maramon	07/91	60	Adventure
The Killing Cloud	06/91	50	Action
* The Lord of the Rings	03/91	32	Adventure
The Power	03/91	88	Strategie
* The Power Pack	01/91	66	Sport
* The Savage Empire	03/91	46	Adventure
The Secret Cave	09/91	154	Microwelle
* The Secret of Monkey Island	02/91	10	Adventure
The Sword and the Rose	03/91	68	Action
The Terminator	11/91	13	Action
The Traveller	02/91	57	Anwender
The Ultimate Ride	02/91	11	Sport
Their finest Missions	10/91	74	Strategie
Think	04/91	94	Blickpunkt
Think Cross	10/91	111	Strategie
Think Twice	04/91	48	Strategie
Tiger Heli (Mega Drive)	05/91	126	Action
* Tilt!	07/91	52	Strategie
x Time Quest	11/91	182	Action
TimeComposer	05/91	96	Anwender
* Toki	07/91	6	Action
Torpedo Range (Game Boy)	09/91	125	Action
Total Recall	03/91	52	Action
Tournament Golf	02/91	114	Sport
Tower Fra	02/91	38	Strategie
Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
Traders	10/91	54	Strategie
Trampoline Terror	04/91	86	Action
Traps 'n'Treasures	05/91	64	Blickpunkt
* Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
Turn 'n' Burn	05/91	98	Action
Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
* Turrican II	03/91	72	Action
Ultima III	04/91	116	Oldie
Ultima VI	04/91	125	Kopfnu
Ultima VI - Letzter Teil	02/91	130	Kopfnuß
Ultima VI - Teil IV	01/91	142	Kopfnu
Ultimate Chess Challenge (Lynx)	07/91	114	Action
Ultraman (Famicom)	09/91	115	Action
* UMS II	06/91	14	Strategie
Valis III (PCEngine)	02/91	102	Action
Venom Wing	01/91	82	Action
Verytex	07/91	113	Action
Verytex (Mega Drive)	07/91	113	Action
Vitual Reality Vol.1	11/91	62	Kompilat.
Viz - The Game	06/91	99	Action
Vokabeltrainer Italienisch	05/91	91	Anwender
Vokabeltrainer Latein	09/91	96	Education
Volfied (Mega Drive)	06/91	118	Action
Volley Fire (Game Boy)	05/91	130	Action
Warbirds (Lynx)	07/91	117	Action
Warlock the Avenger	03/91	12	Action
* Warlords	04/91	68	Strategie
WarmUp	11/91	15	Sport
Warzone	07/91	49	Blickpunkt
Warzone	09/91	92	Action
Wayne Gretzky Hockey II	03/91	44	Sport
Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
White Magic	06/91	65	Action
* Wing Commander	02/91	117	Strategie
Winzer	10/91	44	Strategie
* Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge	03/91	8	Adventure
Wonderboy III (Sega Mega)	03/91	112	Action
* Wonderland	01/91	6	Adventure
World Championship Boxing Manager	04/91	62	Strategie
* World Championship Soccer	02/91	28	Sport
World Class Rugby	10/91	70	Blickpunkt
World Cup Italia '90 (Sega Master)	02/91	108	Sport
Wortschatztrainer/Rätsel	04/91	75	Education
Wrath of the Black Manta (NES)	05/91	128	Action
Wrath of the Demon	02/91	16	Action
Wreckers	09/91	60	Action
Wrestle War (Sega Mega)	11/91	140	Sport
Wrestleball (Mega Drive)	05/91	119	Sport
x WWF Superstars (Game Boy)	11/91	157	Sport
Xiphos	01/91	70	Action
Yancha Mura (Game Boy)	11/91	160	Action
* ZOut	01/91	14	Action
Zany Golf (Sega Mega)	03/91	114	Sport
Zarathustra	03/91	62	Action
Zeliard	03/91	47	Action
Zero Wing (Sega Mega)	11/91	139	Action
Ziriax	09/91	72	Action
Zone Warrior	11/91	179	Action



Inserentenverzeichnis

General-karte

O-2500 Rostock
2000 Hamburg
1000 Berlin
3000 Hannover
4000 Düsseldorf
Eschwege
O-7010 Leipzig
5000 Köln
O-5020 Erfurt
O-8010 Dresden
6000 Frankfurt
7000 Stuttgart
8000 München

1000

Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 10 96.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.

Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.

Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25. 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 57.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 49 71 69.

Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.

Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Soft & Sound, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (02 11) 49 48 62.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

5000

Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükkelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. (0 69) 8 00 47 03 - 99

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560 180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (0 69) 95 08 12 - 0.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

TOP 4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (07 11) 2 62 42 09.

8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.

Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 01.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

O-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (1/92) erscheint am 13. 12. 1991

... in der 1·92

BYE & BUY
THE NEXT ...



● ● ● yeah, yeah, yeah, Leute! The Next – Brandnew Text, Hot Action, News, Previews & Tests, Tests, Tests. Tips 'N Tricks im Secret Service – auf 32 Seiten. ● Your Special Date: 13. Dezember. ● Die neue ASM. Mit Super Pictures & Games zum Abfahren und Kopf Verdreh'n. Besser schon jetzt die Schale auf die Birne, Visir runter und abfahr'n mit LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2. Turboscharfes – noch vor Christmas in Eurer Januar-Nummer. ● Stichwort „Fantasy & Ballerspaß"! THE OATH heißt: Warmballern bei Minus-Graden – mit Attic. Auch PEGASUS dürfte nicht nur in die Hufe kommen! ● Rasend, rasant oder beides? Diese Frage lüftet schon bald ein ASM-GRAND-PRIX-Lauf – auf ST. ● Keine Frage offenlassen soll unser Review über Zungenbrecher SUSPICIOUS CARGO, und auch ULTIMA VII sollte auf der Pfanne liegen. Wenn nicht, verraten wir Euch wenigstens, wie lange das Ding noch in Origins Schmiede kokelt oder Küche brutzelt, oder so ... ● Auch in der 1/92: KAISER für PC. Wird aus der Story ein glänzendes Doppel mit Brett- und Computerspiel? ● Good News für alle Amiga-User dieser Amiga-Welt im AMIGA'91-Resümee. Was war los in Kölle? ● Und: ASM à MICRO & Co – Neues auch aus der Messe- und Mode-Metropole Paris. Le Salon de la Micro. Nie wieder Tristesse? All das und mehr ab 13. Dezember. Muster natürlich von ASM ● ● ●

Hard Nova ▲ (ST)

▲ Grand Prix (ST)
▼ Pegasus

Lotus 2 (Amiga) ▲



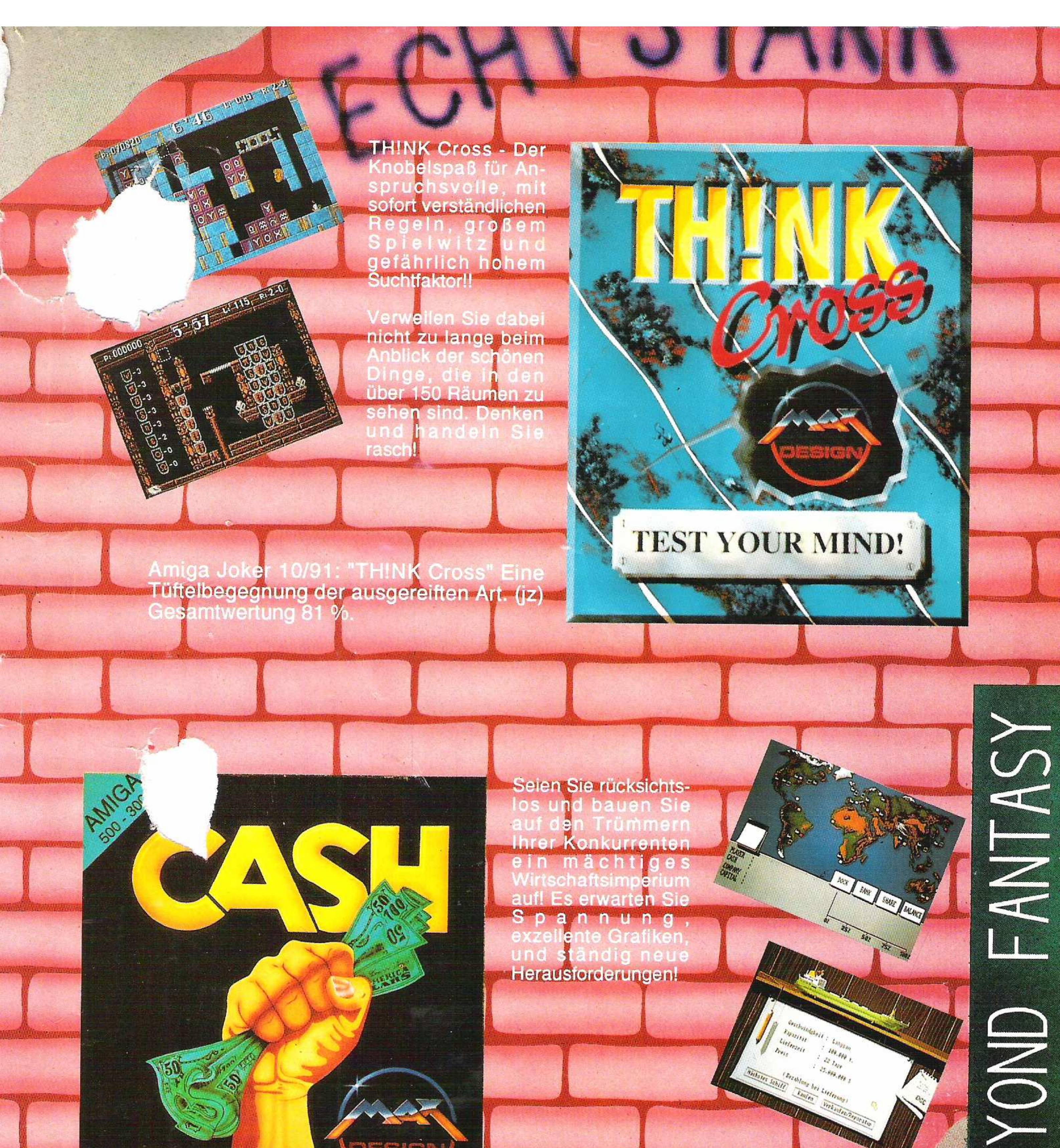
▼ Susplicious Cargo (Amiga)







ASM
FÜR 6,60 DM?
KLARO !
12x
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
aktueller software markt SPECIAL
SONDERAUSGABE 13
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
JAMMA-MESSE
WING COMMANDER II CONTRA MIGHT & MAGIC III
1x KANZLER SEIN
WELTREISE ZU GEWINNEN SEITE 64
DESHALB
AB SOFORT 12x IM JAHR
100 % PREISWERT
100 % SCHNELL
100 % KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.



Powerplay 9/91: "Cash" haben macht eben Spaß. (al) Gesamtwertung "GUT".

Kontaktadresse: **MAX-DESIGN**, A-8972 Ramsau, Leiten 314

GAMES BEYOND FANTASY

Published through ASCON



7 COLORS
Ihre Strategie: defensiv oder agres-
siv je nach Lust...
ERLEBEN
SIE DEN
KRIEG DER
FARBEN LIVE
"Auf einem Feld nten Stei-
nen fordere ich zu einem
packenden Zwe f heraus:
Wer von uns wi nas größere
Gebiet erobern? Sie benötigen
strategisches Talent und gute
Reflexe, um siegreich hervorzu-
gehen.
Möge der Bessere gewinnen!"
Ihre Waffe: das Farbenspiel.
◆ 1 oder 2 Spieler
◆ Eingebauter Editor
◆ Unendlich viele Partien!
◆ Einzel- oder Turnier-Modus
◆ Netzwerkbetrieb (auf PC)
Ihr Ziel: die Eroberung des Territoriums.
Erhältlich für
ATARI ST & STE
AMIGA
PC & KOMPATIBLE
© INFOGRAMES 1991
Original-Idee und Programm:
GAMOS Ltd.
INFOGRAMES